PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE





BRITNEY'S DANCE BEAT

FINAL FANTASY X



MAX PAYNE

 Ace Combat 4

 ISS 2

 WE 6

 Everblue

No One Lives Forever

 Dexter's Laboratory

 Digimon Rumble Arena

 Universal Theme Park



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

broj 24 • godina III
cena: 150 dinara
CG: 3 € • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400



Najbolje igre za PSX (2) • Vesti • Trikovi • Najnoviji opisi • Retro
Electronic Entertainment Expo • BESEDIN • Pomagajte drugovi
Poster • Film i DVD • Rešenje: Sheep Dog and Wolf • Karting • STRIP



Broj 24 • Godina III

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički urednik:
Dragan Grubić

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:
PCW Studio, Beograd
063/226-202

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12
064/1834-813

Redakcija:
Miljan Lakić, Dragan Grubić, Branko Jeković, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Kermit, Miroslav Đorđević, Jovana Erčić Miloš Marković, Igor Simić, Sendy Kumulakanta

Štampa:
Efekt I, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 37

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 20. avgusta 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400



reč urednika

Raspust je počeo!

Uh sećam se dobro (još uvek) kako je to dobra stvar. Nema učenja, nema obaveza, samo sport i igrice. IHA, kakva radost. Vremena na pretek da odigram šta god želim i koliko god to želim.

I da čitam časopise o igrama, kojih tada (kad sam ja išao u školu) nije ni bilo.

Ok. Sadržaj ovog broja. Mislim da ćete ponovo biti jako zadovoljni našim radom, iako su igre za ovaj broj stigle jako kasno pa je rok za izradu ovog broja bio još manji nego što je to uobičajeno. Ali počnimo.

Posebno dešavanje koje se uvek odigrava u ovo doba godine krajem maja (ovog puta 22.-24. maja) u Los Anđelesu je najveći svetski sajam igara. Takva manifestacija na kojoj se okupljaju svi najveći proizvođači igara je pravi raj za igrače, ali igračima tamo nije dozvoljen ulaz. Sajmu mogu prisustvovati samo novinari (i to odabrani) iz specijalizovanih igračkih časopisa. I jel' znate šta? I mi smo bili tamo. Posetili smo skoro sve izlagače i skoro sve štandove i prikupili SAV materijal koji smo mogli. Sa obzirom da je materijala stvarno bilo previše odlučili smo da vam na deset strana prikažemo samo "šlag sa torte", a verujte nam na reč da je i tih deset strana bilo premalo čak i za najužu selekciju koju smo izvršili. Odabrali smo one igre koje će biti 100%-tni mega hitovi i prenećemo vam sve najinteresantnije detalje koje smo saznali.

Što se tiče rubrike Veliko Znanje, koju smo počeli u prošlom broju, moramo reći da smo imali veliku reakciju na istu. Veliki broj pisma kako na email tako i na adresu redakcije vrlo nas je obradovao i pokazao nam je da smo na pravom putu sa tom rubrikom. U drugom nastavku predstavljamo vam najbolje sportske igre, platforme i tuče.

Kada smo već kod sportskih igara, u senci svetskog prvenstva u fudbalu prikazujemo vam veći broj fudbalskih simulacija za sve platforme. Baš za ovaj broj smo dobili ISS 2, koji smo prikazali paralelno u verziji za PS2 i GameCube. Koja verzija je bolja pročitajte u tekstovima kolege Simića. Mada mislim da već pogađate...

Na stranicama na kojima se nalaze igre za PlayStation jedan, kao i Xbox i GameCube uradili smo redizajn. Uradili smo dosta izmena da bi mogli da povećamo slike iz igara, a da to ne ide na štetu tekstualnog opisa igre. Najlepše vas molimo da nam kažete kako vam se dopada novi dizajn u našoj anketi.

Rešenje u ovom broju je dobila igrica Sheep Dog and Wolf, čime smo ispunili vaše zahteve da objavljujemo rešenja novijih igara.

Za rubriku igre bez struje imamo sadržaj za koji se nadamo da će oduševiti i vas koliko i nas. Reč je o kartingu - za sve ljubitelje brze a bezopasne vožnje, jer karting mogu voziti čak i deca.

I kao što smo i obećali, ponovo od ovog broja imamo i strip i to najbolji do sada.

Želimo vam da se lepo odmorite i naigrate. Vidimo se krajem avgusta.



sadržaj











Spisak oglašivača :



VLASNIK Ž TOČKA

✉ Broj 23 sam kupio 28 maja brzo ga stavio u torbu (školsku) da ne bi videli moji drugari. Kada sam stigao kući čitajući Bonus sam se osećao na vrhuncu blaženstva.
1. Ja posedujem Ž-točak. Možda nećete verovati ali moj deda je inženjer elektronike koji je učestvovao u pravljenju Ž točka.
2. Za veliko znanje predlažem tuču "Tekken 3"
3. Za postere predlažem teme igara iz rubrike "Veliko znanje"
Ostanite najbolji. Pozdrav od
Aleksandra

bonus 1. Pa vrlo nam je drago zbog toga. Da li bi mogao da nam pošalješ opis neke igre za Ž-Točak? Ili makar dedin autogram?
2. Tvoj predlog se usvaja. Tekken 3 ulazi u spisak.
3. Nije loš predlog ali nije baš da imamo mesta za više postera, tako da ipak moramo da se orijentišemo na novije naslove. Mada ako dobijemo još predloga na istu temu, sve je moguće...

FAKULTET ZA IGRE

✉Ne moram da pišem koliko ste najbolji pošto to već znate. Imam nekoliko pitanja:
1. Da li kod nas postoji fakultet za pravljenje igrica?
2. Da li očekujete nastavak igrice "Fear effect 2"?
Vlada iz Trstenika

bonus 1. Na našu veliku žalost ne postoji. Mislim da nema potrebe da objašnjavam zašto je to tako, ali zato fakulteti za game design niču kao pečurke posle kiše na Zapadu. Najviše obrazovnih ustanova koje se bave ovom tematikom ima u Engleskoj koja je oduvek (ili barem otkad postoje video igre) bila najprogresivnija zemlja što se tiče video igara. Naravno, cene školarine su primerene tražnji tj. poznavaoci ove materije su "vruća roba" svuda u svetu pa su tematski kursevi i predavanja na temu game designa i 3D programiranja vrlo skupi. Ali svaka investicija u ovu granu industrije će u najskorijoj budućnosti biti višestruko naplaćena, jer se ovo zanimanje po interesovanju polako ali sigurno približava najtraženijim zanimanjima na Zapadu - lekarima i pravnicima. A o kreativnoj prirodi posla da i ne pričamo. Ah kad bi samo strane softverske kompanije sagledale koliko na našim prostorima postoji jeftine programerske radne snage...
2. Očekujemo. Na E3 je bilo reči o ekskluzivnom nastavku za PlayStation 2.

ANKETA IS THE KEY

✉ Sa velikim razočarenjem ti pišem ovo pismo. Kada sam video u rubrici "Reč urednika" da je Miljan objavio da Ž-točak ne postoji jako sam se razočarao. Ipak sam to morao da podnesem.
1. Da li će Ž-točak da napravi bilo koja kompanija u svetu i poručite Dekiju Pilićeviću da više ne izmišlja tako korisne aparate za igranje.
2. Zašto je kompanija Sega D.C. propala?
3. Zašto ne biste u rubrici "Rešenja" objavili igrice malo novijeg datuma?
Pozdrav redakciji od Miše iz Kladova

bonus 1. Ž-Točak. Kako smo ono rekli u prošlom broju. Cela stvar je smišljena kao jedna velika šala i osnovna namena teksta je bila da Vas drage čitaoce nasmeje i razvedri. Stoga je i ceo tekst napisan u pomalo šaljivom tonu i sa mnogo NAMERNIH slovnih grešaka - procesor Imtel Pemtijun, grafička karta NeVidiJa, mumifikovana memorija (UMOTANA U KRPICE!!!), anti alija i ilija sing i slični detalji su MORALI da Vama vernim čitaocima Bonusa ukažu na to da je u pitanju SAMO ŠALA. Ali valjda je ipak među Vama preovladala želja da takvo nešto stvarno postoji, a ubediti nekoga u ono što on želi da čuje nikad nije bio problem... Za svaki slučaj mi Vam se još jednom izvinjavamo.
A što se Dekija tiče, on već radi punom parom na sledećem ekskluzivnom materijalu. ;)
2. Precizno - nije propala Sega nego Dreamcast, tj. odeljenje kompanije koje je bilo zaduženo za proizvodnju hardvera. Softverski deo kompanije je posle toga PROCVETAO. Zvanično objašnjenje je bilo da je hardverski deo pravio velike gubitke. Nezvanično objašnjenje, ali psssst, ovo nemoj nikome pričati, svemu je kriva jedna kutija... Ko razume shvatiće... Ništa više od ovoga ti ne možemo reći javno, ok?
3. Rešenja koja se objavljuju u Bonusu birate Vi čitaoci svojim glasovima. Mi samo ispunjavamo Vaše želje. A ovog puta ispunjavamo i tvoju želju - objavljujemo rešenje za Sheep Dog And Wolf. A sada ja pitam Vas. Da li želite da počnemo sa objavljivanjem rešenja za PlayStation 2? Setite se, anketa služi za našu komunikaciju čak iako na njoj nije direktno postavljeno neko pitanje to ne znači da vi ne možete da pitate ono što Vas zanima. Znači olovku i anketu u ruke i ...

MATRIX I PS2

✉ Biću kratak:
1. Kakvi su to čipovi NEO 4.1 i NEO2.2 za PS 2?
2. Koji je bolji?
3. Gde se može nabaviti Dragon Ball Final Bout?
P.S. najbolji ste, Marko Đuričić

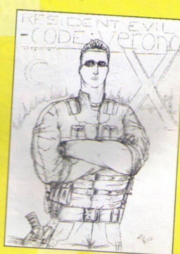
bonus 1 i 2. Pošto je ovo dosta aktuelna tema posvetićemo joj malo više pažnje. Dakle čip Neo 2.2 omogućava Vam da na vašoj dvojci igrate igre sa keca, tj. on sam po sebi ne omogućava igranje kopiranih igara za dvojku (originale možete nesmetano igrati bez obzira). da bi igrali igre za dvojku morate uz Neo 2.2 imati i but disk. But disk je ORIGINALNI (Action Replay ili Blaze Exploder) disk (nemoguće ga je iskopirati kao igricu) koji ubacujete PRE svake nove igrice koju želite da igrate. Tek kada se but disk učita izvrši se zamena tj. ubacite disk sa igrom i tek tada počinje učitavanje igre. Iako izgleda složena ova procedura je vrlo jednostavna i pouzdana, ali je ipak komplikovanija nego učitavanje igre na kecu. Zato postoji čip pod nazivom Neo 4.x, koji funkcioniše kao i čip na kecu - učitava igru bez ikakvog but diska. Ali kao i što pretpostavljate cena Neo 4.x čipa je JAČA od verzije Neo 2.2, i to dosta.
3. Probaj u radnjama Beosofta - tamo ga sigurno imaju.

SENEGAL IS THE CHAMP

✉1. Kada će pasti cena PS2?
2. Da li postoji dodatak za pS2 sa kojim bih mogao surfovati po net-u?
3. Kakvi su to čipovi za PS2 messiah i neo 4.1?
Unapred hvala!
El Hađi Dijuf (Senegal)

bonus 1. Evo osetljive teme. U prošlom broju smo objavili vest o drastičnom sniženju cena svih konzola nove generacije ali šta se desilo? Desilo se to da do sniženja još uvek nije došlo. Kada će se navedeno sniženje desiti ne možemo Vam reći jer se više nećemo oslanjati na "pouzdane" izvore sa interneta pa makar to bili i zvanični sajtovi proizvođača (sa kojeg smo skinuli pomenutu vest).
2. Dodatak za surfovanje po netu je najavljen ali ga još uvek nema a trebalo bi da se nadje u prodaji u paketu sa hard diskom.
3. Za Neo možeš pročitati u prethodnom pismu. A Messiah je prvi kompletan čip na kojem rade čak i DVD-ovi. U stvari DVD -


Emsad Jahić, Sjenica



Janković Vojislav, Beograd

mi i vi na ti

ovi rade i na Neo 4 ali uz pomoć swap tricka koji se sastoji od ubacivanja originalne igre (demo diska) pre kopiranog DVD što je dosta nalik učitavanju sa Neo 2.2. Kod Messiah čipa nema nikakvih komplikacija - ubaciš BILO koji disk (DVD, CD) i IGRAŠ SE!

IF MILJAN THEN BONUS...

I. Uskoro dobijam PSX iz švajcarske pa sam hteo da vas pitam da li treba u njega da se ugrađuje čip? Ako treba koliko on košta i gde bi mogao da ga ugradim?
2. Šta bi se desilo kad bi Miljan postao urednik Bonusa?
3. Da li se plaća članarina u Paintball klubovima? Koliko to košta?
4. Da li se kod konzole Pokemon mini mogu menjati igrice?

Pozdrav, Džoni

BONUS I. Treba da ugradiš čip. Možeš ga ugraditi u Beosoftovom servisu, a za cenu se informiši kod njih.
2. Pa ne znam kako bi ti nazvao ovo DEŠAVANJE, ali eto...
3. Postoji i članarina koja ti omogućava određene popuste ali u svakom slučaju svaka partija se plaća. A za cenu se obrati direktno samom klubu. Kontakt telefone smo objavili uz svaku reportažu sa BOJENJA.
4. Da, mogu. Za više informacija pogledaj prošli broj našeg časopisa u kome smo se detaljno posvetili Pokemon Miniju.

XBOX ILI GAMECUBE...

Znate da ste najbolji da vas ja ne gnjavim time. Da pređemo odmah na stvar:
1. Koja je po vašem mišljenju bolja konzola X-box ili Game cube?
2. Da li je potreban neki dodatak ili PS2 sam reprodukuje DVD filmove?
P.S. Pozdrav za Uroša

Stefan iz Kosovske Mitrovice

BONUS I. Opet pitanje koja je bolja konzola... Bolja je ona koja ima igre koje ti se više dopadaju, a to je stvar TVOG ukusa. Ako te interesuje sama hardverska moć tu su otprilike egal.
2. Na PlayStationu 2 možeš gledati originalne DVD filmove za evropsko područje BEZ ikakvog dodatka. A ukoliko želiš da gledaš filmove koji su distribuirani za druge regione potreban ti je Action Replay - o kojem smo već dosta pisali u prethodnim brojevima.

ORIGINALI

To je to od prekookeanskog jezika, a sad malo na našem.
I. Koliko od prilike košta jedna original igrica za GC?
Bonvojaž!!!

Voja Janković

BONUS I. Original igra za Nintendo GameCube u Beosoftu košta od 3300 do 3600 dinara. Što se tiče drugog pitanja pročitaj vesti u ovom broju.

GRAND THEFT AUTO 3

Pise Vam Vaš verni čitalac Aca iz Zrenjanina. Bonus čitam od prvog broja. Časopis je odličan i veoma mi se sviđa. Samo nastavite tako. Broj 23 je najbolji do sada. Imam neke predloge i pitanja:
I. Da li će igra GTA3 izaći i za neku drugu konzolu, možda i za kompjuter?
2. U jednom broju ste naveli konačan kraj proizvodnje Playstationa I i igara za isti. Za kada se to očekuje?
3. Da li će ubuduće sve igre biti DVD izdanja? Da li ce ona moći i kod nas da se pronađu?
4. Kermit je super u pisanju rešenja. Sve pohvale. Predlazem Vam da u jednom od sledecih brojeva prikažete resenja za Driver 2 (PSX), Silent Hill 2 i Deus Ex za PS2.

BONUS I. UPRAVO je izašla za PC, a zasada nema najava da će izaći za neku drugu konzolu.
2. Kao što vidiš igre još uvek stižu, a i konzola se još uvek proizvodi...
3. Sve veći broj igara će biti na DVD formatu. Mogu se pronaći već neko vreme.
4. Izbor rešenja zavisi od Vaših glasova...

BRAVO ZA FF ISTORIJU!

Draga redakcijo naseg (i Vašeg) najboljeg casopisa u našoj (i Vašoj) zemlji, nemojte da prestanete da čitate jer sam Vas malo (više) smorio uvodom. Pišem Vam po ko zna koji put i imao sam tu čast da objavite moja pisma (naravno, ne SVA). U njima sam vas puno hvalio, pa to neću sada da ponavljam, nego ću odmah da predjem na pitanja (i kritike , ako se slučajno setim neke mane).
I) Oduševili ste me opisom igre Cardinal Syn, i za rubriku "Nekad bilo" predlažem Silent Hill, Metal Gear Solid, Oddworld 1, 2, Crash Bandicoot i ostale hitove zbog kojih nismo noćima spavali.
2) Verovatno ste već uvideli da sam okoreli ljubitelj horor žanra, pa vas molim da u rubrici "Veliko znanje" objavite top listu ovog zanra, kao i akcionog. Poster igre Silent Hill 2 bi me veoma oraspoložio.
3) Rubrika o predstavljanju istorije Final Fantasy serijala je pun pogodak. Nikada nisam poznavao taj žanr, pa mi to dođe kao neki uvod. Ne izbacujte tu rubriku!
Puno pozdrava od Vaseg najvernijeg citaoca - Gagija

BONUS I. Biće, biće.
2. Biće top liste, a za poster ćemo videti...
3. Biće kako ti kažeš.



Radunović Nemanja, Kos. Mitrovica


Slobodan Tomić, Beograd

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Slobodan Milenković, Kragujevac
Ličić Saša, Bor
Predrag Majušević, St. Banovci
Stojanović Vladimir, Trstenik
Nikola Lazić, Starčevo
Miloš Đurđević, Kladovo
Jelena Tomić, Sombor
Dragan Reljin, Bačka Palanka
Brnić Boban, Brzohode
Siniša Nikolić, Leskovac



Novi kandidat za rat?

Da li je moguće da se neki autsajder upustio u krvavu i uskovitlanu arenu u kojoj se odvija borba između takvih zverova kao što su Sony, Microsoft i Nintendo? Ratovi konzola se već uveliko vode na svim frontovima i kontinentima, a borba bi mogla uskoro da se zakomplikuje, ako ozbiljno shvatimo izjavu za štampu koja nam je stigla iz Kine... Da, da, od Kineza bi se jedino i moglo očekivati da urade nešto toliko odvažno (ipak ih ima dovoljno da bi se osećali sigurnima). Naime, kineska TV kompanija po imenu Sichuan Changhong Electrics najavila je da planira da napravi svoju konzolu! Zvaničnici ove firme su već počeli pregovore sa nekim tajvanskim i japanskim proizvođačima elektronskih komponenti i hardvera, među kojima se ističe Sunplus, kompanija koja će prema prvim dogovorima izrađivati mikrokontrolere namenjene ovoj neimenovanoj mašini. Misteriozna konzola će se izgleda proizvoditi u fabrikama u Kini i Rusiji, što bi moglo da se shvati kao nagoveštaj ciljnog tržišta. Koliko su Kinezi ozbiljni i koliko uopšte mogu (čak i ako su smrtno ozbiljni) da budu uspešni? Pratite vesti Bonusa.

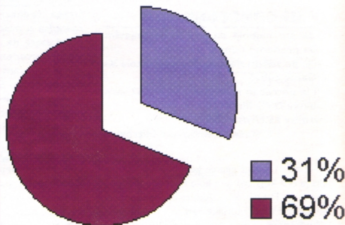


EuroGamecube - zvanično

Evo, malo detaljnije i o uspehu Gamecubea (a uspeh je ipak prava reč). Naime, prvi zvanični podaci o količini prodatih primeraka GameCube konzole u Evropi su nam pristigli iz Nintenda, i to veoma brzo po zvaničnoj premijeri konzole. Japanska kompanija ima razloga da bude zadovoljna evropskim potrošačima: čak 400.000 primeraka Gamecubea je prodato širom starog kontinenta od 3. maja, što je čak 80% od isporučenog kontingenta (koji je na kraju ipak iznosio 500.000 primeraka i pored molbi, kumljenja i tvrdnji od strane evropskih prodavaca da će potražnja biti veća). No, Nintendova oprezna strategija se isplatila i sada možemo (moramo) očekivati nove pošiljke Gamecubea za Evropu.

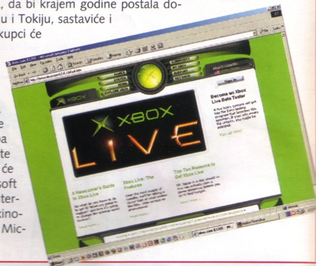
Konzole u mreži

IDSA (Interactive Digital Software Association), organizator upravo završenog E3 sajma, objavila je rezultate svog već tradicionalnog godišnjeg istraživanja o stanju industrije digitalne zabave u Severnoj Americi. Ono na šta su se svi odmah usredsredili jeste situacija s mrežnim igrama, koje bi neki proizvođači već sada hteli da proglase jedinom (veoma bliskom) budućnošću video igara, o čemu se već puno pričalo i izgleda da će se još dosta razglabati, kako u svetu tako i na ovim stranicama. Šta nam IDSA-ino istraživanje pokazuje? Za početak, statistike govore da 31% igrača redovno igra mrežne igre, što je zavidan procenat, no, od tih 31%, samo trećina više voli da se igra na Mreži nego na druge načine. Ovi podaci se uglavnom odnose na PC, pošto konzole još uvek imaju zanemarljivu mrežnu podršku (tj. niko osim Dreamcasta je ni nema, a Dreamcast izumire). Od 20 najprodavanijih igara za sve platforme tokom prošle godine, samo jedna ima online podršku - Tony Hawk Pro Skater 3 za PC. Pored svega toga, i dalje je izvesno da će se mrežno igranje u budućnosti razvijati sve većom brzinom, mada postoji još jedan otežavajući faktor: i u najrazvijenijoj zemlji sveta (SAD) još uvek ne postoji dovoljno razvijena mreža širokopropusnih Internet veza koja je neophodna za masovno širenje kvalitetnih igara zamišljenih za igranje preko Mreže. Čak su i određeni veliki izdavači, poput Electronic Artsa, izrazili zvaničnu rezervu prema planovima Microsofta i Sonyja da prave sve više mrežnih igara. Prosto, još nije došlo vreme za to, kažu ljudi.



I dalje u Mreži

Iako realne procene govore da čak ni u Sjedinjenim Državama, ekonomski najrazvijenijoj naciji sveta, još uvek ne postoje uslovi za masovno te samim tim i ekonomski isplativo mrežno igranje preko konzola, Microsoft i dalje planira da bez odlaganja i punom parom uroni u svet Mrežnog Xboxa. Stvar koja je podigla najviše prašine na E3 sajmu (a da nije u pitanju neka igra) bila je Microsoftova najava Xbox Live mrežne službe koja će započeti probni rad u Severnoj Americi već krajem leta, da bi krajem godine postala dostupna širokim narodnim masama. Microsoft će napraviti centre u Sijetlu, Londonu i Tokiju, sastaviće i održavaće sopstvene servere posvećene isključivo Xbox Live službi. Za 50 dolara kupci će dobiti startni paket: jednogodišnju pretplatu na Xbox Live, glasovni komunikator (za korišćenje u raznim igrama - Counter-Strike prvi pada na pamet) i ReVolt, trkačku igru kompanije Acclaim. Xbox Live će korisnicima nuditi mogućnosti koje će učiniti mrežno igranje prilično drugačijim iskustvom nego što je sada: Gamertag će biti vaš lični ID koji ćete imati u svakoj igri koju igrate na Xbox Live, tako da će vas drugi lakše prepoznavati (i igrači, ali i administratori koji paze da neko ne smara ostale korisnike); zatim Friends List, lokator ljudi čije Gamertagove znate; pa Matchmaking - jednim pritiskom dugmeta (tako bar kažu) ćete moći da nađete "otvorene" partije ali i protivnike koji su na vašem nivou umeća u nekoj igri (što će omogućavati sistem skorova zajednički za celu Xbox Live mrežu). Naravno, Microsoft celu ovu priču zasniva na ideji da korisnici Xboxa imaju pristup širokopropusnoj Internet vezi - jer glasovna komunikacija i svakodnevno skidanje novih nivoa/oružja/skinova osim hard diska zahteva kablovsku vezu. U tome je za sada najveća slabost ove Microsoftove zamisli.





Microsoft se baš trudi da osvoji japansko tržište: Xbox je u Japanu od 22. juna još jeftiniji, štaviše najjeftiniji na svetu - košta 28,000 jena (svega 213 evra).

Sega je najavila Yu Suzuku Collection, kertridž za GBA koji će sadržati četiri legendarne igre ovog velikog majstora: Outrun, Space Harrier, Super Hang On i After Burner.

Sega planira još GBA portova svojih starih igara. Poslednja vest glasi da se planiraju GBA verzije dva najveća akciona hita iz doba Mega Drivea: Golden Axe i Shinobi.

U Engleskoj je zabranjena TV reklama za Xbox u kojoj se vidi beba koja biva rođena tj. ispaljena iz majčinog međunožja pravo van bolnice i tako leti kroz život, raste i stari, da bi na kraju leta mator čovek upao u grob. Poruka: život je kratak, pa se više igrajte. Izgleda da su se mnogi Englezi našli povređeni ovim podsećanjem na prolaznost života i urgirali su kod nadležnih koji su promptno reagovali.

Square je najavio da će u junu na japansko tržište pustiti kolekciju od 3 DVD-a pod nazivom Final Fantasy: The Adventure Bible, a u njoj će biti gomila dokumentaraca i detalja o nastanku svih FF igara do sada.

Čak i Nintendo u Mreži

Još jedna vest o mrežama! Šta ćete, to je sada najvrelija tema u svetu digitalne zabave. I pored zdravorazumskih upozorenja da ne treba još uvek bacati previše para na umrežavanja, pritisak konkurencije čini svoje: i poslovično uzdržani Nintendo je ipak polovinom maja uskočio na mrežni vagon i objavio svoje ZVANIČNE planove. Nintendo će krajem godine u Sjedinjenim Državama na tržište pustiti v.90 modem i širokopropusni adapter za Gamecube po ceni od 35 dolara. Prva mrežna igra za Gamecube će biti (pazite sad) Segin Phantasy Star Online Episode I i II, do sada najuspešnija mrežna igra za konzole (u vremenu kada je Dreamcast još uvek bio aktuelan). U suštini, ovo je i najava Nintendovog i dalje opreznog stava prema mrežnom igranju: prva igra će biti provereni hit i to od strane drugog proizvođača. Nintendo izgleda ne planira da napravi sopstvenu glomaznu mrežnu službu već će dopustiti tvorcima igara da rade šta hoće - mada će im time i otežati posao: jeste da mogu da rade šta hoće, ali će morati da kupuju ili da programiraju svoje protokole (posebne programe) za mrežno igranje.



Seča PS2

Lepa vest: Sony je, kako javlja Rojters (tako da nema vrdanja), i definitivno najavio primetno sniženje cene svoje PlayStation 2 konzole. Za sada, na žalost sviju vas koji čeznete za moćnom crnom kutijom, sa ovom lepom "sečom" će se prvo susresti potrošači u Sjedinjenim Američkim Državama - što je i normalno, pošto je tamo trenutno Microsoftov Xbox opasno popularan i prodavan, pa je ka njegovom potkopavanju najviše usmeren ovaj Sonyjev potez. U trenutku kada je ovaj broj Bonusa zaključivan još uvek nije objavljeno koliko ce TAČNO biti sniženje, ali stručnjaci procenjuju da nova cena PS Dvojke neće nikako biti veća od 249 USD, ali ni manja od 199 USD (cena je do ovog sniženja bila 299 USD).

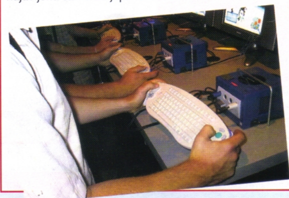
Gamecube LCD

Posle poprilično blesave vesti iz prošlog broja o pojavljivanju LCD mini-ekrana za PlayStation 2, stigla nam je malo manje blesava vest o tome da je Nintendo na E3 sajmu pored tastature i bežičnog kontrolera prikazao i svoj LCD ekran za Gamecube. Pošto ovaj LCD ekran stiže pravo iz kompanije koja je napravila i konzolu, znači da će ovaj ekran biti mnogo optimizovaniji. Koristiće digitalni izlaz (koji malo ljudi koristi, pošto su digitalni TV uređaji još uvek retki) i Nintendo će ga verovatno napraviti tako da radi na baterije. Gamecube je, pored toga, zaista najprenosivija od svih trenutno aktuelnih konzola nove generacije. Ipak, problem veličine ekrana i činjenenica da ćete i dalje morati nekako da napojite sam Gamecube strujom znače da će ovaj dodatak biti od koristi relativno malom broju ljudi.



Gamecube tastatura

Tastature polako ali neizbežno postaju sve prisutniji dodatak čak i u svetu konzola - a koji li je glavni uzrok tome, pitamo se? Ne, ne - popularnost FPS igara (koje se zaista najlakše igraju na mišu i tastaturi) je tek drugi razlog. Prvi je... pa umrežavanje konzola, naravno! Razmena elektronske pošte, chat, komunikacija u mrežnim RPG-ovima i takve stvari su hiljadu puta lakše kada imate tastaturu nego kada to pokušavate samo pomoću kontrolera. Shodno tome i Nintendo je na E3 sajmu javnosti prikazao zvaničnu tastaturu za Gamecube. Ali, ne bi to bio Nintendo da prvenstveno ne misli na kompatibilnost, dizajn i igrivost (istovremeno): naime, Gamecube tastatura nije uopšte tastatura, nego džambo-kontroler koji ima gomilu minijaturnih dodatnih tastatura-dugmića između leve analogne palice i akcionih dugmadi! Za sada je ova kontoler-tastatura najavljena samo za japansko tržište.



EuroXbox - zvanično

Najzad, najzad, najzad (posle skoro dva meseca) su stigle i zvanične informacije iz Microsofta o rezultatima Evro-Xbox kampanje. Microsoft se do sada uzdržavao da objavi brojke prodatih primeraka konzole, a svima je bilo jasno da je razlog to što su te brojke ne baš zavidne. No, s obzirom na to da se pojavilo nekoliko novih igara (čini se da su tu najpresudnije bile fudbalske simulacije) i da Xbox, ako je sudeći prema E3 najavama, ima verovatno najperspektivniji & najuzbudljiviji spisak naslova do kraja ove godine, prodaja u Evropi je stigla do pristojnih razmera: Microsoft je objavio da je tokom prva dva meseca u Evropi prodato preko pola miliona X-kutija. I dalje nije baš za šampanjac, pošto je Gamecube prodat u 400.000 primeraka samo tokom prvog vikenda, ali ima vremena...



Još jedna lepa objava iz Squarea: Final Fantasy X je isporučen u preko 5 miliona primeraka. Nešto više od 32 miliona se još uvek nalazi u prodavnicama, ali Square je već dobio pare od distributera...Square se vraća u igru i zasipa nas objavama za štampu: Final Fantasy XI je izašao u Japanu i do sada je prodat u svega 80,000 primeraka, ali razlog tome je to što se igra prodavala uz adapter za Internet, koji je isporučen u svega 80,000 primeraka...

Najbolje konzolarne igre sa E3 sajma, po mišljenju japanskih časopisa:

1. The Legend of Zelda (GameCube, Nintendo)
2. Metal Gear Solid 2 Substance (PS2/Xbox/PC, Konami)
3. Super Mario Sunshine (GameCube, Nintendo)
4. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox, Tecmo)
5. Devil May Cry 2 (PlayStation 2, Capcom)
6. Phantasy Star Online Episode I & II (GameCube, Sega)
7. Biohazard Online (PlayStation 2, Capcom)
8. Panzer Dragoon Orta (Xbox, Sega)
9. Star Ocean: Till the End of Time (PlayStation 2, Enix)
10. Phantasy Star Online (Xbox, Sega)

Malice bez sumnje



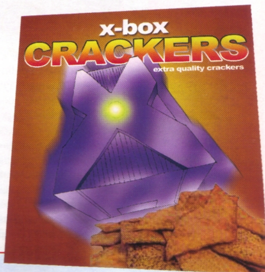
Čitali ste u Bonusu najave za igru Malice, koja bi trebalo da bude razbijačko-platformski hit za Xbox i PlayStation2. Na ovoj igri radi Argonaut Games, a izdaće je Sierra Entertainment. Ipak, prava interesantna novost jeste da ova kompanija uveliko sarađuje s muzičkom izdavačkom kućom Interscope Records koja izdaje albume grupe No Doubt! Naravno, jedna stvar vodi drugoj, te tako i No Doubt trenutno sarađuju na izradi Malicea! U igri će se pojaviti nekoliko (valjda novih) pesama No Doubta, a vodeći vokal, ne toliko lepa koliko sjajno stilizovana & našminkana Gwen Stefani, pozajmiće svoj najveći kvalitet tj. glas glavnoj junakinji po kojoj je nazvana igra. Nisu zaboravljeni ni ostali članovi benda (Adrian Young, Tony Kanal, Tom Dumont) koji će takođe "glasovno" glumiti u igri. Malice se očekuje na jesen ove godine.

Prvi FF spin-off

Da vas podsetimo, "spin-off" je termin koji se u engleskom koristi za film/knjigu/strip/igru/štagod s tematikom iz drugog filma/knjige/stripa/igre/štagoda - kao kada bi recimo postojao film koji se bavi samo avanturama Bobba Fetta u Star Wars univerzumu (u stvari, već postoje gomile knjiga i stripova koji se bave avanturama najpopularnijeg plaćenika Zvezdanih ratova). Elem, Square je učinio neviđen presedan i zvanično je potvrdio glasine koje su već neko vreme kružile: kompanija je najavila čak DVA Final Fantasy X spin-offa! Ovo je prvi put da Square izdaje neku igru koja će se direktno nadovezivati na jedan Final Fantasy (iako još uvek nećemo videti Final Fantasy igru koja se direktno nastavlja ne neku prethodnu). No, pošto je FFX probio sve rekorde prodaje u svetu, odluka Squarea da još malo unovči ovu popularnost je razumljiva, pogotovo kada se uzmu u obzir finansijski problemi koje ova kompanija još uvek ima. Obe igre su najvaljene za ovu godinu (u Japanu), koristiće isti engine i događaće se u istom svetu kao i FFX. Jedna će se fokusirati na avanture Yune, a druga na avanture Rikkua, dvoje glavnih likova ove spektakularne igre čiji FENOMENALAN opis možete najzad u ovom broju pročitati i na stranicama Bonusa!

Xbox krekeri!

NAJZAD! Pred zaključenje ovog broja smo na Internetu iskopali vest tj. objavu tj. reklamu - da je Xbox najzad krekovan, provaljen, da mu više spasa nema... Naime, određeni ljudi su uspeli da provale sigurnosni kod Xboxa i okačili su uputstvo za taj postupak na Internet. Uputstvo je dugo i razumljivo samo posvećenim hardverašima, ali krajnji rezultat je zato svima očigledan: već se najavljuju mod čipovi za Xbox u "poluregularnoj" prodaji. Pošto ni piratski tj. narezani DVD-ovi više nisu toliko neobična stvar, kada mod-čipovima i narezanim DVD-ovima padne cena, Xbox će verovatno postati još popularniji! Uskoro...





Gamecube krekeri!

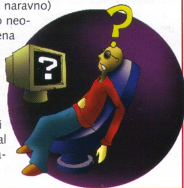
I još jedna krekersko-piratska vest je stigla pred zaključenje broja! Grupa hakera, entuzijasta (i pomalo mentola) koja sebe naziva Team BMM je na Internet okačila film veličine 12 megabajta u kome pokazuju i dokazuju da su provalili sigurnosni kod Gamecubea tj. da su omogućili da Gamecube pušta piratske verzije igara!!! S obzirom na to da je izgleda postalo moguće nabaviti prazne mini-DVD-ove (a neki pirati tvrde da postoji način da Gamecube pušta normalne DVD-ove, ako mu se ukloni poklopac), možda će uskoro i piratske igre za Gamecube postati realnost? Čekajte...

Zvanične Sony nagrade

Sony Computer Entertainment je, kao i svake godine, 6. juna u Tokiju održao godišnju ceremoniju dodeljivanja PlayStation nagrada. Pošto je Sony pre svega kapitalistička kompanija koja želi što veći profit, normalno je da se ove nagrade dodeljuju igrama koje su svoj kvalitet prvenstveno potvrdile masnim brojem prodatih primeraka (i tako pospešile i prodaju samih Sonyjevih konzola - za šta izdavačima igara sleduje nagrada od Sonyja). Glavna nagrada je tzv. PlayStation gran pri, a ostale nagrade su sortirane po milionima prodatih primeraka - dvostruka platinasta za dva miliona i više, platinasta za milion i više i zlatna za više od 500,000. Ko li je pobednik? Pogledajte telegrafske vesti. Pa naravno, Final Fantasy X, koji je jedini dobio i duplu platinastu nagradu. Ostale igre nominovane za gran pri su bile: Metal Gear Solid 2, Shin Snagoku Musou 2, Virtua Fighter 4 i Kingdom Hearts. Ipak se ove nagrade odnose isključivo na japansko tržište.

Nema više ideja

Oni koji malo duže uživaju u svetu video igara mogli bi u poslednje vreme da s pravom upozore na jedan zabrinjavajući trend: zaista NOVE tj. inovativne igre koje donose nove načine igranja, nove ideje, nove koncepte, postaju sve ređe. I to je razumljivo, a glavni krivac za to su verovatno izdavači koji ne žele da ulože novac u nešto što nije provereno uspešno: igra mora biti nastavak ili slična nekoj drugoj hit-igri ili je neophodno da se igra može svrstati u neki žanr. Ova tema je dovoljno zanimljiva i bitna za nekoliko stranica teksta, ali konkretna vest je o tome da su zabrinutost za stanje među tvorcima video igara izrazili bivši i sadašnji predsednici Nintenda, Hiroshi Yamauchi i Satoru Iwata. Njihove mračne izjave su glasile otprilike ovako - "teško je biti optimističan jer ljudima već sada brzo dosade čak i najbolje igre - kao da ste kuvar za kralja koji ima sve i kome je stomak uvek pun - tvorcima ponestaje ideja - razviti iznenađujuće i originalne igre je sve teže itd." Ova priča deluje opravdano kada stiže iz Nintenda koji, mada koristi već decenijama stare likove i koncepte, uvek pokušava da napravi vrhunski igrive i ponekad čak i inovativne (po pitanju igrivosti, naravno) proizvode. Ipak, ovo je pomalo neopravdana kritika jer je usmerena prvenstveno na tvorce igara, a izdavači su verovatno najodgovorniji za tu situaciju, kao što rekosmo na početku. Ali, što bi neko krivio izdavače što žele lakšu zaradu, kada ljudi i dalje kupuju FIFA XXX, Final Fantasy XXX, simulacije pecanja...? Argh!



Put u Kinu

Verovatno ste već u vestima Bonusa pročitali da je za samu proizvodnju tj. sklapanje Xbox konzola zadužena kompanija po imenu Flextronic. Ono što možda niste znali jeste da je evropski ogranak Xbox-Flextronicsa lociran veoma blizu - u Mađarskoj. E, to znanje će uskoro postati zastarelo, pošto je Flextronics objavio da će premestiti fabriku za proizvodnju evropskih PAL Xboxeva - u Kinu! Predsednik Flextronicsa je izjavio kako je ovaj potez usmeren na zadovoljavanje rastuće potražnje za Xboxom širom celog sveta, ali i izazvan željom da se pomogne Microsoftu da smanji troškove proizvodnje. (Aaaa... kako altruistično od Flextronicsa). Dakle, osnovni razlog za selidbu fabrike je jeftina radna snaga u Kini, koja mora da je VEOMA jeftina kada ispada isplativije proizvoditi Xbox na Dalekom istoku i transportovati ga do Evrope nego proizvoditi ga direktno na starom kontinentu.

Top lista najboljih igara svih vremena za PlayStation ili:

Veliko znanje 2

Dragi čitaoci, sudeći prema vašoj reakciji na uvođenje ove rubrike u pitanju je bio pun pogodak. Čini mi se da nikad do sada nismo primili više pisama koja se odnose na neku rubriku. I što je još važnije u 99% pisama se ističe da se APSOLUTNO slažete sa našim izborom. To nas posebno raduje jer to znači da smo za ovo vreme koliko postojimo uspeli da uspostavimo zajednički jezik sa vama i da smo uspeli da utičemo na vaše razmišljanje u pravom smeru. Mada, iskreno rečeno nismo ni sumnjali da ćete se složiti sa nama kada su u pitanju bila prethodna tri žanra. Kod pucačina nije ni bilo previše izbora, tu definitivno danas dominira FPS i to na PC-ju. Kada su vožnje u pitanju tu smo mi konzolaši daleko superiorniji PC-ju uprkos daleko manjim hardverskim mogućnostima. Ni po pitanju simulacija ni po pitanju arkada PC nam nikad nije bio, niti će nam biti konkurencija.

Žanrovi koje vam sada predstavljamo su - platforme, sportske simulacije i borilačke simulacije. Ova tri žanra su možda i najpopularniji žanrovi na PlayStationu pa stoga u izbor dolazi i veći broj igara.

Zato nas VEOMA interesuje da li ćete imati isto mišljenje kao i baš zbog toga što postoji veliki broj igara u svakom žanru. Posebno nas zanima da li ćete se složiti sa nama kada je pročitate naš izbor platformskih igara. Iskreno rečeno očekujemo da dobijemo vrlo različita mišljenja.

Moramo takođe da kažemo da ste tražili od nas da se posvetimo svakoj od ovih igara u rubrici nekad bilo, pa ćemo gledati da vam želju ispunimo već od sledećeg broja. A sada dok nestrpljivo čekamo da čujemo vaš odgovor na naš izbor u ovim žanrovima želimo samo da vas posavetujemo da OBAVEZNO probate svaku od ovih igara ukoliko posedujete PlayStation. Jer svaka od ovih igara je pravo umetničko delo. Verujte nam.

bonus Top 5 - Tuče



No1 Tekken 3

The King of Iron Fist Tournament! TEKEN! Nažalost od mnogih neupućenih sam čuo i da ovu igru zovu i TEJKEN! Kako bre ljudi da tako grešite? Za najjače klepetanje svih vremena za keca da ne znate kako se izgovara?Ova igra je takođe poznata i kao najveći uništavač joypada svih vremena! A zašto? Pa baš zbog istih tih neukih koji NE UMEJU! E da. Koliko volim ovu igru toliko me i nervira, baš zbog tih gumbo-utiskivača! Ali izgleda da neki ljudi nikad neće naučiti, valjda misle da ako JAČE tuku po jadnim dugmićima da će i njihovi borci biti jači?

No2 Tekken 2



Prethodnik trojke je po nekim karakteristikama čak i bolji! Pomenimo samo skok. U trojci je on limitiran, a ovde ako sagledate nadolazeći kombo, preskočite magarca i po potiljku, PLJAS!

No3 Knockout Kings 2001



Ova igra je i najbliža pojmu simulacija. Jer ovde ne prolaze tako lako gore pomenuti KLEPETAČI, upravo suprotno, takvi su ovde vrlo lagan plen. Za one kojima je pojam boks jednak tuči evo dokaza da greše.

No4 Soul Blade



Treća Namco-va igra u ovoj postavi. Soul Blade je vrlo sličan Tekkenu ali se i razlikuje od njega. Makar po kopljima, sekirama, nun-čakama i ostalim sredstvima ubeđivanja.

No5 Cardinal Syn



Eto samo pročitajte rubriku nekad bilo u prošlom broju. Čuli ste, kolega Đorđević je čak dao svoj Tekken samo da bi zadržao Cardinal Syn. A da li je pogrešio, recite mi vi.

bonus Top 5 - Sportske simulacije



No1 ISS Club Edition

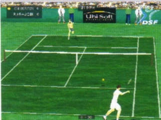
Konamijev serijal je stvarno što se tiče fudbalskih simulacija isto što i GT među vožnjama. Prava i apsolutna dominacija je tolika da kada bi u ovom žanru predstavljali 5 najigranijih igara svih 5 pozicija bi zauzeo Konamijev fudbal što u verziji International Superstar Soccer, što u verziji Winning Eleven. Zato smo odlučili da sažmemo sve ove naslove u jedan i da pružimo priliku i ostalim sportovima da se pojave u ovoj grupi. Da vam pričamo još o ovoj igri nema ni smisla, jer vi je svakako poznajete jednako dobro, ako ne i bolje od NEKIH članova redakcije.

No2 NBA Live 2002



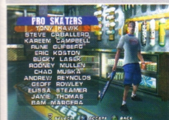
Posle fudbala u našoj zemlji najpopularniji sport je košarka, pa je tako i na našoj top listi sportova. Serijal NBA Live opstaje već godinama i za razliku od FIFA ima uspeha kod naših igrača.

No3 All Star Tennis 2000



Posle dva prethodna giganta nastaje prilična pauza pa onda dolazi i tenis. Najbolji tenis je doživeo je poslednje izdanje u verziji 2000, iako je svojom igrivošću zaslužio da bude podmlađen.

No4 Tony Hawk's Pro Skater 3



Jedini ekstremni sport u ovoj petorci je zasluženo zauzeo četvrto mesto. Nije mogao da prođe ni bolje ni lošije. Bolje jer ovaj sport nema tu popularnost, a lošije jer ima vrhunski kvalitet.

No5 Fisherman's Bait 3



Opet Konami. Mislim da je jedini razlog zbog kojeg Konami nije napravio i najbolji basket to što su oni Japanci. A Japanci i basket... Ribarov mamac je najbolje pecanje, ako VOLITE pecanje...

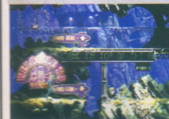
bonus Top 5 - Platforme



No1 Ape Escape

Evo igre za koju sam siguran da će mnogi od vas reći - Šta je ovo, jesu li oni poludeli? A ja vam kažem, možda i jesmo igrajući ovu igru, za koju mogu samo da kažem - ČUDO! A osim toga i da je ovo prva igra koja je koristila mogućnosti Dual Shocka. Da, ovu igru niste mogli čak ni pokrenuti ako niste imali "analogiju" utaknutu u neki port. Iskreno rečeno ja sam tek u ovoj igri saznao za R3 i L3 dugmiće. Kombinovano korišćenje analognih i digitalnih kontrola koje ova igra zahteva čine je pravim izazovom. Ako niste do sada probali, evo prilike.

No2 Oddworld: Abe's Exodus



Smatram da će čak i ova igra predstavljati iznenađenje na ovom mestu. Simpatični, uprkos svojoj pojavi, vanzemaljac je na misiji da oslobodi svoje eksploatisane sapatnike. I to logikom...

No3 Crash Bandicoot: Warped



Siguran sam da je veliki broj vas čitalaca očekivao ovu igru na prvom mestu. E, greška! Ovo jeste najpoznatija platforma na kecu, i maestralno izrađena ali nije najbolja. Probajte prve dve...

No4 Spyro: The Year of the Dragon



Najsimpatičniji zmajček koga poznajete jel' da? A i igra čiji je protagonista je isto toliko simpa. Spira je pravi prototip slatkaste platforme sa izbrušenim gameplayom.

No5 Sheep Dog and Wolf



A što se ove igre tiče za o njoj ćete znati apsolutno sve ako pročitate rešenje za nju u ovom broju. Mada vam je moj savet, da prvo probate sami, mnogo je lepše tako. Ako ne - evo rešenja.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3 ponovo!

Osmi po redu ovaj sajam je stvarno bio "svet za sebe" - jedinstvena izložba interaktivne zabave iz svih krajeva planete.
U 2001. godini prodajni rezultati industrije igara su porasli za 8% čime je dostignuta cifra od 6,25 milijardi dolara, čime je postavljen novi rekord koji je definitivno podstaknut lansiranjem novih igračkih platformi. A po svemu sudeći ova godina već pokazuje sve znake da će prevazići prethodnu, uz prognoze analitičara da će brojka rasta dostići dvocifrenu vrednost do 2005. godine. Do tada, sa sigurnošću možemo reći da će se godišnja prodaja popeti na 10 milijardi dolara. Nikada se do sada nijedna druga grana industrije nije razvijala ovim tempom, što nam samo govori da su kompjuterske i video igre definitivno zabava za 21. vek.



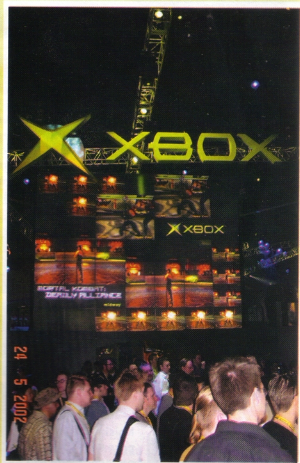
Biznis video igara je ogroman i u velikom porastu upravo iz razloga što video igre imaju da ponude nešto za svakoga - bez obzira na pol i uzrast - jer su izazovne, mentalno stimulišuće i prosto, naprosto zabavne. A postaće još i više mainstream u godinama koje dolaze kao rezultat toga što su nove mlade generacije već odrasle uz interaktivnu zabavu i naviknutije su na tehnološka dostignuća više nego bilo koja generacija u istoriji. E3 je možda svet za sebe, ali igre se služe jezikom koji je razumljiv svima na svetu.
Tokom samo tri dana koliko je trajao ovogodišnji E3 imali smo jedinstvenu priliku da istražimo nikada do sada viđene igre i proizvode koji su ovu industriju i doveli na mesto lidera industrije zabave.
A kao poseban dodatak za ta prekratka tri dana održana su i 33 edukativna predavanja (najviše do sada) od strane najpoznatijih imena industrije, gde su tvorci najpoznatijih i najuspešnijih igara otkrivali svoje male tajne zahvaljujući kojima su uspeli u hiper dinamičnoj industriji igara.



E3 je ove godine imao šta da ponudi za apsolutno sve ukuse - bilo da su to informacije vezane za razvoj igara, dizajn, distribuciju, finansiranje ili opširni izveštaji sa tržišta.
Naravno glavna tema kao i prošle godine bile su tri konzole nove generacije. Rat konzola, kako se popularno naziva trenutna situacija na tržištu gde se tri poznata takmaca bore za prevlast i za to ko će se više dopasti potrošačima, je sada u punom jeku. Tri dominantna giganta elektronske zabave Sony, Microsoft i Nintendo tuku iz svih oružja. Sada kada su sve konzole predstavljene tržištu sa svim svojim vrlinama i manama više nema misterioznih priča o snazi hardvera ili o nekim specijalnim moćima konzola. Sada je sasvim jasno da će pobednik (ako ga uopšte bude!) biti ona konzola koja bude imala najbolje igre. A da je upravo ta konzola njihova pokušali su da nas na svojim pres konferencijama ubede i Microsoft i Sony i Nintendo...
Sve dosadašnje pres konferencije bile su nalik jedna drugoj tako da nismo očekivali ništa novo ni ove godine. Međutim pored onih standardnih dosadnih brojki i tržišnih rezultata ovog puta zaista moramo pomenuti dve stvari koje su bile u žiži interesovanja - igranje online i tehnologija cel-shading. No počnimo redom.

Microsoft

Microsoft je imao taj luksuz da je održao svoju pres konferenciju prvi i odlično je iskoristio priliku. Igre koje su prikazane



na samoj konferenciji su izuzetnog kvaliteta. Među ostalima su se istakli ovi naslovi - Knights of the Old Republic, Crimson Skies, Panzer Dragoon i Ninja Gaiden... Ali tri igre koje

tema broja



A ako je ovo STVARNO budućnost video igara...



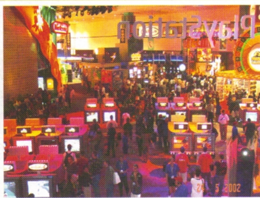




Kao i uvek do sada, sajam je obilovao lepoticama. Čak su tu bile i čirlidersice LA Laketsa

su NAS posebno impresionirale su DOA3 Extreme Volleyball, Blinx i COUNTER-STRIKE!!! Da, da, verovali ili ne Counter-Strike! Igra koju slobodno možemo nazvati najigranijom (multiplayer) igrom danas (kod nas i u svetu) dolazi na Xbox! Šta će to značiti za igranje u igraonicama kod nas - videćemo... Extreme Volleyball je kao što možete pretpostaviti zanimljiv iz istog (i jedinog) razloga zbog kojeg je i sam DOA serijal postao popularan - dakle oskudno odevene zgodne žene sa vrlo živahnim ženskim atributima što je po našem skromnom mišljenju samo prolazna zanimljivost ukoliko atrakciju ne bude pratio i kvalitetan gameplay. A Blinx će u svom žanru (koji će biti ultra mega hiper popularan ove godine) tj. platformama biti jedno novo iskustvo zahvaljujući svojim vremenskim odlikama. Ova igra se najavljuje kao prva 4D platforma - više o samom Blinxu na sledećim stranicama.

Sa dve milijarde dolara uložene u budućnost i podršku Xboxa, od ovog trenutka nadalje, samo godinu dana posle javnih sumnji u njihovu sposobnost da uopšte naprave konzolu, Microsoft je ovde da ostane.



I kao još jedan plus Microsoftu, moramo navesti takva imena kao što su Peter Molyneux (poslednji hit Black and White) i Yuji Naka (Sonic tim) koji razvijaju svoje igre za Xbox kao nezavisni proizvođači.

Ono što je stvarno bilo novo i uzbudljivo je Xbox Live - Microsoftov online pokušaj sa Xboxom. Lista naslova koji su predviđeni za igranje online i vrlo ambiciozni planovi za osvajanje interneta uverili su nas da Microsoft zaista misli ozbiljno. A kao što već svi znate Xboxova arhitektura je vrlo slična PC-ju pa je takva inicijativa naišla na veliko odobravanje kako igrača tako i proizvođača igara. Samo radi se o tome da je sve ostalo na rečima - Xbox Live još uvek nije zaživeo čak ni u alfa varijanti.

Sony

Iako nije podigao toliko prašine kao nastup Microsofta, Sony je imao vrlo jake argumente na svojoj strani. I umeo je i te kako dobro da ih prikaže. Igre kao što su The Getaway, Sly Cooper, i SOCOM će samo dodatno učvrstiti poziciju Sony-ja kao lidera industrije elektronske zabave u 2002. godini. Jedan podatak koji malo odstupa od teme ali je vrlo zanimljiv - PlayStation brend čini 65% od ukupne zarade firme Sony (da, uključujući televizore i sve audio/video komponente i svu ostalu elektroniku) trenutno, sa tim da se taj procenat povećava iz godine u godinu. Vraćamo se na temu - pomenuti naslovi su samo Sony-jevi interni razvojni timovi, a ako uzmemo u obzir i nezavisne proizvođače... Ukupna baza od preko 30 miliona prodatih primeraka PlayStation dvojke čini ovu konzolu vrlo zanimljivu izdavačima.

Prema brojkama koje je Sony objavio, u svetu je prodato više od 30 miliona konzola, u poređenju sa 4 miliona GameCube-ova i 3.5 do 4 miliona Xboxova. Sa predviđenom brojkom od još 23 miliona prodatih PS2 do kraja fiskalne '03 godine - "Rat konzola je završen" - kažu iz Sony-ja.

Brojke su očigledno na Sony-jevoj strani. Tržište je progutalo tone konzola a igre se prodaju kao alva. A ako uporedimo Microsoftovih 5 (pet) naslova koji su prodati u preko 500.000 primeraka sa podužom listom Sony-jevih multimilionerskih naslova... Ne moramo da pominjemo da Sony poseduje ekskluzivna prava za GTA 3 koji je prenesen samo na PC platformu tj. budimo precizniji GTA 3 se NEĆE pojaviti ni na jednoj drugoj konzoli osim na PlayStationu 2. A SAMO GTA 3 je prodat u više



nego dva puta primeraka, nego svih 5 Xboxovih blokbastera - 6 miliona prema pet puta po pola miliona...
Najjača strana Sony-jeve konferencije je bila demonstracija online mogućnosti PS2. Prikazane su dve online igre koje su bile potpuno igrive na samom sajmu. U pitanju su SOCOM i John Madden. I iako SOCOM nije baš blistao (mada imamo utisak da HOĆE), Madden se pokazao u najboljem svetlu. Činjenica ostaje je da je Sony imao šta da pokaže što se tiče online igranja a Microsoft NIJE.

Nintendo

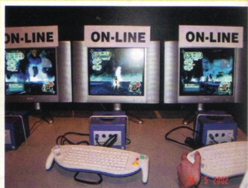
Kao što je i očekivano Nintendo je imao najimpresivnije naslove iz "domaće radionice" od sva tri učesnika. Svi u publici su bili vrlo uzbuđeni po-

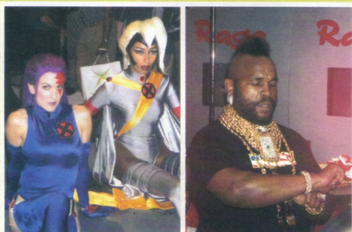


vodom poslednjih inkarnacija Maria, Zelde, Metroida i nešto manje oko Starfoxa. Nova E-reader periferija, koja će se prvi put koristiti u Animal Crossingu (AC) ima neverovatan potencijal. Ova napravica čita kodirane kartice koje snabdevaju igru informacijama. U AC će se koristiti u nešto

> Ako bi reakcija prisutnih na najavljene naslove bila jedino merilo, onda bi Nintendo bio dominantna sila na ovom E3. Sony i Microsoft nisu mogli da dovedu uzbuđenje do tačke usijanja kao Nintendove najave. Nintendo je jasno stavio do znanja da online igranje dolazi na drugom mestu.

skromnijoj meri ali je vrlo verovatno da će ova stvarčica izazvati najveći Pokemon bum ikada. Sa produkcijske tačke gledišta Nintendova konferencija je delovala znatno bleđe nego druge dve. Sa poprilično lošom promocijom igre Animal Crossing Nintendo je imao značajan propust jer ova igra sa svojom koncepcijom (novi žanr) zaista obećava a nama novinarima je otkriveno jako malo od onoga što ovu igru čini istinski jedinstvenom.
Generalno gledano Nintendo nije napravio ništa novo po pitanju samog GameCube-a. Svi naslovi koji su predstavljani su najavljeni još na prošlogodišnjem okupljanju. Nema sumnje da će se udarni naslovi prodati u milionskim tiražima (i dalje mnogo bolje nego u polumilionskim ;)) ali osim nosećih igara nema mnogo toga što će izazvati pometnju među igračima. Izgleda da se Nintendo drži oprobanog recepta - mi vam dajemo Maria i Zeldu i od nas dosta... Sa čime se u suštini i slažemo jer samo te dve igre su dovoljan razlog za kupovinu GameCube-a bez imalo dvoumljenja.




A lepotice je neko morao i da čuva...

Online mogućnosti Nintenda su ovlaš dodirnute pominjanjem Phantasy Star Online-a, koji kao što znamo nije delo Nintendovog internog studija već Segin oprobani projekat. Umesto toga Nintendovi predstavnici su insistirali na "povezivosti" konzole. Sa vanserijskim periferijama kao što su E-Reader i Link Cable, GameCube i Game Boy Advance sigurno imaju mnogo više kreativnih opcija nego konkurencija. Nintendo je forsirao ovaj aspekt vrlo intenzivno čak do tačke da je to zamena za onine igranje. Ali to NIJE zamena za online igranje i neće ni biti. Nećemo reći da ove ideje nisu nove i zanimljive, jer one sigurno daju developerima opcije koje Microsoft i Sony nemaju, ali one ne mogu biti surogat iskustvu online igranja.



Naj-konferencija

Moramo reći da je najuspešniji u svom predstavljanju bio Microsoft. Po stavkama prezentacije, kvantiteta, kvaliteta Microsoft je napravio više buke nego ostali. Sony-jev nastup bio je odličan ali nije imao toliko novih i uzbudljivih igara kao Microsoftov. I iako je tržišni lider utisak koji je ostavio, svrstava ga na drugo mesto (tesno drugo mesto, moramo reći). I onda, tu je Nintendo. Njihov nastup kao da je bio repriza prošlogodišnjeg, vrlo malo novog je prikazano. Interni naslovi su i dalje ubitačno jaki, ali samu pres konferenciju svrstavamo na treće mesto.
Moramo da napomenemo da se ovaj rejting odnosi ISKLJUČIVO na ono što je prikazano na pres konferencijama od strane velike trojke, dok je mnogo toga prikazano van matičnih kuća. Naravno da vas najviše interesuju igrice, pa smo na sledećim stranicama izdvojili (namerno) manji broj naslova jer smo želeli da vam prikažemo ono najkvalitetnije od ponuđenog...





Colin McRae 3.0



Sa trećim nastavkom najpopularnije simulacije reli vožnje Codemastersi su rešili da stvore nove poklonike ovog sporta. Čak i za one kojima je reli potpuno stran grafika u igri je nešto što ih mora apsolutno zadiviti. Podatak koji facinira - modeli automobila koji su u prethodnom delu bili sačinjeni od 800 poligona sada imaju 14.000 poligona. To je značajan napredak verujte mi.



U prevodu automobili izgledaju FANTASTIČNO na ekranu...
Kao i pravi reli automobili, njihovi modeli su konstruisani oko roll kaveza, tako da se svaka deformacija REALNO oslikava na automobilu. I iako poseduje odličan mod za dva igrača uz pomoć split skrina, motorna snaga igre je u Career modu gde igrač preuzima ulogu a Colin McRae-a koji dolazi u paketu sa svojim suvozačem Nicky Gristom u vozilu Ford Focus WRC.
Colin McRae Rally 3.0 sadrži 56 nivoa na lokacijama u Australiji, Finskoj, Grčkoj, Japanu, Švedskoj, Španiji, SAD, i Velikoj Britaniji.



The Getaway

Dani Grand Theft Auto trojke su odbrojani kada The Getaway stigne u grad. Ili barem tako kaže Sony...
"Želeli smo da stvorimo igru koje će se takmičiti sa japanskim naslovima poput Final Fantasy," kaže Brendan McNamara, iz SCEE, "da stvorimo svet u kome će se igrač emotivno vezati uz glavnog lika, kao u filmu. Mislimo da smo to postigli u ovoj igri. Mi smo veliki fanovi filmova Dve čađave dvocevke i Sneč-a i trudili smo se da u igru unesemo vibraciju londonskog podzemlja. Za razliku od GTA3 koji ima arkadnu grafiku mi smo se odlučili sa foto realističnost. Mapa na kojoj se odvija igra je površine 40 kvadratnih kilometara i TAČNA je do poslednjeg detalja. Ako vam u realnosti treba 10 minuta da se odvezete od jednog dela Londona do drugo, toliko će vam trebati i u igri."
Ali glavni adut igre je priča. Scenario za igru je pisan kao za film, a igra bi trebalo da podstakne igrača razmišlja.





Kingdom Hearts

Za one među vama koji još uvek nisu čuli za Kingdom Hearts evo korisnog infoa. Igra predstavlja prvu saradnju između Square-a Disney Interactive-a. U osnovi, Disney je pozajmio Square-u ogroman broj svojih likova za igru, a Square ih je upotrebio da kreira akcioni RPG kojem se ne može naći adekvatno poređenje ni sa jednom igrom do sada.
Radnja prati dečka po imenu Sora, koji je odrastao na divnom tropskom ostrvu sa svojim drugarićima Kairi i Riku. I onda dolazi do čudnih dešavanja u kojima njegovi prijatelji nestaju u nekakvoj oluji, a on napušta ostrvo u potrazi za njima.
Verzija koja nam je prikazana na E3 još uvek ne pruža dovoljno za ocenu, ali znajući Square...
Oduševila nas je činjenica da će se glasovna sinhronizacija (sa pokretima usana) na engleski raditi iz početka. Čak ni FFX nije imao takav tretman. Vrhunska produkcija? Možete se kladiti na to.









Ratchet & Clank

PS2 PlayStation.2



SCEA je sada spreman da objavi ubitačnu treću generaciju igara. Prvog dana sajma Sony je pokazao svoje najjače adute kojima je demonstrirao svoju rešenost da izađe kao pobednik iz aktuelnog rata konzola. Jedan od naslova koji će mu otvoriti put ka cilju je i Ratchet & Clank. U izradi od strane Insomniac Games (koji poznajete iz Spyro serijala sa keca) ovo je jedna od onih igara na koje samo kada vidite ZNATE da je u pitanju kvalitet. Naravno da smo za vas (i nas) probali ovu igru i utisak je da će ljubitelji platformskih igara na PS2 imati MNOGO razloga da se raduju ove godine. Igra obiluje TEHNOLOGIJAMA bilo da je reč o naučnoj fantastici u samoj igri bilo da se odnosi na nove programerske fazone. Glavni junak je Ratchet koji živi na zabačenoj planeti u dalekoj galaksiji gde su svemirski brodovi kul fazon ali neprijateljski roboti koji pokušavaju da otmu njegovu planetu i NISU. R&C nije ultra sladak kao Sly, ali je nesumnjivo ultra kvalitetan.





Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

PS2 PlayStation.2

Igru razvijaju Sucker Punch, kojih se verovatno samo izabrani među vama sećaju po igrici Rocket: Robot on Wheels za N64. Sly ili Lukavi, Namazani ili slično je platformska igra (rekli smo već da će ovo biti godina platformi) koja se dosta razlikuje od ostalih naslova koji nam stižu. Kao dodatak neverovatno slatkoj grafici (cel shading ovde ima vrlo UBEDLJIVE atribute) igra ima vrlo specifičan stil i vrlo rafinirani gameplay. Kroz vrlo promišljen dizajn ova igra bi trebalo da bude zanimljiva kako široj publici tako i zagriženim (hard core) igračima. I iako ne pokušava da proširi granice žanra kao Blinx ovo može biti baš prava stvar - novi prepoznatljivi junak na PlayStation 2 platformi. Kao što je neko rekao ova igra podseća ne hibrid klasične platforme i Metal Gear Solida što zvuči opasno čak i kada se samo kaže...
Ovu igru smo probali i da igramo na sajmu. I možemo samo da vam kažemo - FENOMENALNO







Blinx: The Time Sweeper





Microsoft ovu igru reklamira kao prvu 4D platformu.
Tim koji je stajao iza Sonicovog lika na Seginoj platformi - Artoon je posvećen izradi prve igre koja će se igrati u 4 dimenzije. Glavni lik je mačak po imenu Blinx, koji stalno zaposlen u Fabrici Vremena, kada se pojavljuju Vremenski Banditi koji otimaju princezu i "rašteluju" vreme. Igra je očigledno pravljena sa namerom da nekako iskoristi Xboxov hard disk, i to tako što se sva dešavanja u igri snimaju na hard (zauzimajući otprilike 200MB), što čini mogućim premotavanje, pauziranje i snimanje akcije bez direktnog uticaja na glavni lik.
Kako to funkcioniše ni nama nije jasno jer igru nismo probali. Ali recimo moguće je učiniti sledeće. Kada Blinx naiđe na vrlo komplikovanu situaciju, uz pomoć nekakvog kristala on može zamrznuti vreme tako da svi stoje dok se on jednostavno ne prošeta kroz "komplikaciju". Eto šta označava 4D. Mogućnost manipulisanja vremenom.







Bruce Lee: Quest of the Dragon









Pre nego što su došli Džeki, Žan-Klod i Stiven bio je BRUS - mali zmaj, koji je stvorio osnovne postavke akcionog žanra. On je taj koji je zaslužan za to što su istočnjačke borilačke veštine postale popularne u svetu. Međutim vreme čini svoje pa je Zmaj pomalo i zaboravljen, ali sada je tu "Draganova potraga" koja donosi dah svežine legendi. Žanrovski - tuča za jednog igrača, a igra vrlo podseća, u stvari, po mom mišljenju, predstavlja rimejk igre Bruce Lee sa Commodore-a 64. Brus počinje kao mlad i zelen (žuti pojas) i kako napreduje doznaje nove i nove tehnike uključujući i njegov Jeet Kune Do. Ukupno Li(ja) može da navežba i do 150 poteza, a ukoliko sakupi dovoljno zmajevih novčića može i da se "popali" kada postaje mnogo ljut i neranjiv. Ovakvi naslovi su oduvek imali odličnu prođu na našim prostorima tako da očekujemo da igra bude dobro prihvaćena (kod onih malobrojnih vlasnika Xboxa).

Project Ego

Molyneux ja namislio da izmeni način na koji shvatamo video igre. Ponovo.

Svi se sećate igre po imenu Populous. Igra koja je uspostavila standard božanskih simulacija. To je bio prvi komercijalni hit Peter Molyneux-a. Sada, godinama kasnije, njegov studio za pravljenje igara Lionhead Studios kreće u novi grandiozni poduhvat pod egocentričnim nazivom Project Ego. Po nekim crtama nalik na Black and White igra vam pruža mogućnost da preuzmete ulogu i pozitivca i negativca sa tim da čak i sam Molyneux priznaje da će tek sa ovim naslovom postići ono što je želeo sa B&W.

Igrač preuzima kontrolu nad 15-godišnjim dečakom koji po povratku kući saznaje da su mu roditelji oteti i još poneki LOŠ detalj. Stvar je u tome da od tog trenutka igrač upravlja razvitkom dečaka u čoveka sa neverovatnom količinom parametara. Recimo ako dečko vežba sa oružjem osim veštine rukovanja istim povećavaće mu se i fizička snaga što će se OGLEDATI i na njemu.





Sega GT 2002





Još jedan pokušaj da se Gran Turismo skine sa trona...

Ovoga puta izgleda ozbiljno. Sa više od 125 automobila, koji uključuju i neke klasične modele stare poneku deceniju (nigde Lade? neverovatno) Sega GT je zreo pokušaj. Proizvođači kao što su Toyota, Mitsubishi, Chevrolet, Mercedes, Renault, Lexus, Lotus, Acura i Jaguar (između ostalih) sa svojim nekadašnjim i sadašnjim modelima nisu tu samo zbog pokazivanja. Chronicle Mode igre je tako napravljen da se trkamo kroz 60-ete, 70-ete i 80-ete godine. U svakoj dekadi morate izabrati auto toga godišta i izaći na crtu CPU kontrolisanim automobilima koji variraju od klasičnih modela do današnjih munja na asfaltu. Sa svakim pređenim nivoom dobija se poboljšanje za odgovarajući model auta.

Svako vozilo je urađeno realistično tako da se ponaša identično real life modelu.

Interesantna opcija je mogućnost da sačuvate zamrznutu sliku iz neke trke.

Dali je sve to dovoljno? Nisam siguran.



ToeJam and Earl III: All Funked Up

Fanki mačketine se vraćaju...
Izlazak ToDžema i Erla, kul(tnih) junaka sa "Sege Mege" izaziva nostalgiju za devedesetim godinama kada su developeri razbijali glavu izmišljajući neobične junake, originalne priče i novosti u gameplayu. I dok treći nastavak igre ima sličan gameplay kao prethodnici, on takođe unosi novine u stilu igranja. Igru mogu igrati jedan ili dva igrača zajedno, kontrolišući ToeJam-a, Earl-a ili Lattishu. Svo troje zajendo moraju da savladaju umetnost drevne veštine Funk Fu i konačno savladaju zlog i opakog Anti-Funka. Igra sadrži 40 novih pesama i dva rep video spota. Novi detalj u igri je taj kada se vaši likovi razdvoje ekran prealzi u split skrin mod sve dok se ponovo ne nađete negde u blizini. Na 25 slučajno generisanih okolina morate skupljati dragocene iteme kojima mogu recimo konvertovati manje fanki tipuse u prave fanki-đije.







The Legend of Zelda

Cel shading, ponovo? Šta smo vam već rekli za ovaj sajam? Cel shading i platforme. Nova tehnologija je oživela stari žanr koji se pomalo i ugasio.
Uspeli smo da vidimo demo od 5 nivoa igre, koji je prikazao različite tipove okruženja i stilova igranja koje će najnovija Linkova avantura sadržati. Tu je klasično motanje po mračnim katakombama uz kašljucavu bakljicu, pa lutanje po Linkovom selu i obali. Treći nivo je prava mini igra u kojoj prikupljate šarene iteme za vremenski limit. Četvrti na listi gigantska borba sa ogromnom kornjačom-zmajem i na kraju stealth prilaz dobro čuvanom zamku u stilu Metal Gear Solida, sa sve kartonskom kutijom u vidu bureta. Ko razume - shvatiće.







Treba vam opis grafike? Pogledajte sličice i zamislite ih u najtečnijoj mogućoj animaciji. Možda su sve teksture u jednoj nijansi ali to je očigledan trud autora da igra ima svoj vizuelni stil.

Metroid Prime

Već smo rekli da je Nintendo sa svojim prezentacijama inhouse naslova izazvao pravu euforiju, a za Metroid Prime iz Retro Studios-a možemo reći da je prosto oduvao s nogu sve prisutne novinare. Samus Aran, ovoga puta u punom 3D po prvi put u javnosti i možemo slobodno reći da je Nintendo napravio uspešan prelazak iz 2D u 3D. Čuveni morf potez kojim se Samus pretvara u kotrljajući oblik je još uvek tu, a kuglagerom se upravlja uz pomoć analogije. Kao zanimljiv efekat ubačen je svetlosni trail koji ostaje razmazan iz putanje lopte. Ali to nije jedini morfabilni efekat, njeno ručno oružje se takođe može transformisati u ledeni gun. Kada se ponovo odlučite za laser on bukvalno narasta na ruci. Sa obzirom na gužvu koja je vladala oko igre morali smo da se zadovoljimo samo gledanjem tuđih pokušaja, ali zato jedva čekamo da igra stigne i kod nas...







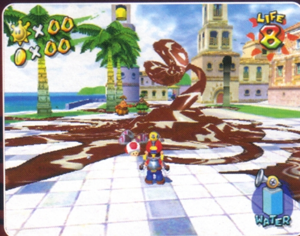


Super Mario Sunshine

Mustaći su ponovo u modi. A i vodeni pištolji...

A ako nešto nije pokvareno nemoj ga ni popravljati. Tog pravila se pridržavao i Shigeru Miyamoto sa svojim timom. Sve dok se jedan od momaka iz Luigi Mansion tima nije dosetio da bi gigantski vodeni pištolj bio sjajan dodatak vodoinstalaterskom alatu.







Nivoi? Tri igriva nivoa koji su se naizgled protezali u beskonačnost, bez pop-upa objekata kada im se približavate. Upravljanje Mariom je identično kao



i u njegovom 64-bitnom izdanju, sa dodatnim gameplay elementima - ili kako upotrebiti vodeni štoljpi na hiljadu načina, i sa novim baletanskim skokićima od 360 stepeni.

Ako se razmišljate koje naslove kupiti za vaš GameCube ove godine onda neka to budu Mario, Zelda i Metroid...

Castlevania: Harmony of Dissonance

Juste Belmont sa porodičnim bičem kroz nežive do kolena...

Evo prilike da iznesemo jedan vrlo zanimljiv podatak za koji do sada nismo našli adekvatan prostor. Elem, igra Castlevania: Symphony of the Night za PSX je po mnogim anketama stranih časopisa proglašena za najbolju igru svih vremena za ovu konzolu. Verovali ili ne! A sada je isti tim okupljen u stvaranju igre Castlevania: Harmony of Dissonance za GBA.







GB ADVANCE



Prethodna verzija Castlevanie za GBA patila je od mane da je vrlo slabo vidljiva na malom Game Boy ekranu. Ovaj problem je sada rešen i omogućava vam da se usredsredite na gameplay. Glavni lik, Juste, je potomak Simona, koji 50 godina kasnije nastavlja misiju utamanjivanja krvopija. Iako ima novi sadržaj igra vrlo podseća na PlayStation verziju u smislu izgleda i dizajna. GBA ovde stvarno demonstrira svu svoju snagu, detaljne animacije i specijalni efekti iznenađuju svojim kvalitetom.

The Legend of Zelda: A Link to the Past



Linkova avantura sa SNES-a stiže na GBA sa tačkom na i - multiplayer modom. The Legend of Zelda: A Link to the Past je prvi Zelda naslov za GBA, i izgleda da je Nintendo ponovo vrhunski odradio posao. Kao kompletan port klasične Super Nintendo akcione avanture sa istim imenom, ova igra sadrži prelepo dizajnirane nivoe veliku avanturu u ulozi svima omiljenog elfa Linka. Njegov cilj je da porazi zlog maga Agahnima koji je zarobio princezu Zeldu. Kao da cela avantura nije dovoljna, Nintendo je nekako uspeo neverovatno zarazni multiplayer mod. Svi vi koji imate i prijatelje sa sopstvenim GBA, bićete oduševljeni, vi i još (najviše) tri igrača morate raditi zajedno da rešite brojne zagonetke i pobedite horde neprijatelja. A većina zagonetki zahteva simultanu akciju da bi ih rešili...

GB ADVANCE





Evo dokaza da dobre stvari stižu i u malom pakovanju (kertridžu za GBA).



Mihailo Tešić



Kada se jedna igra iščekuje ovoliko dugo, kada "predigra", loženje i bezočno potpaljivanje strasti publike poprimaju ovolike razmere, kada se radi o igri koja ima toliko visok pedigre,



kada je potrebno da se ispune očekivanja miliona ljudi koji su uživali u prethodnim nastavcima i kada (posebno u slučaju Evropljana) skoro svi drugi dobiju igru PRE vas i opisuju je, hvale, objavljuju rešenja za nju i generalno stvaraju utisak da ste samo VI izostavljeni iz nečeg predivnog... zar je čudno što onda imate nerealna očekivanja?

Ceo ovaj uvod je u stvari jedna APOLOGIJA za neke stvari koje ćete pročitati u daljem tekstu. Ma koliko se trudili da budemo objektivni, tekstovi izlaze iz ljudi, a ljudi su samo ljudi. JA sam, kao dugogodišnji Final Fantasy džanki, verovatno po ovom pitanju još ostrašćeniji i od desetog jubilarnog nastavka legendarnog serijala sam očekivao kule, gradove i poneku svemirsku stanicu. Očekivao sam remek-delo, igru koja će biti kulminacija svih FF igara do sada, igru koja će odvesti serijal i ceo žanr u novim neistraženim pravcima neslućenih grafičko-zvučnih dostignuća, bogatstva mašte & dizajna, vrhunske priče i igrivosti. I - sve to sam i dobio. Ali... pomalo drugačije od onoga što sam zamišljao.



Problem je baš u tome - imao sam previše vremena da zamišljam i razmišljam o tome šta će sve divno ova igra doneti... Sva ova priča o mom sirotom meni nije tu samo da popuni tekst i da raspline prikaz igre. Smatram da je ova priča najveći problem s kojim bi mogao da se susretne svaki pravi obožavalac Final Fantasy igara, kada najzad u znojave ručice uzme Final Fantasy X, a možemo je sažeti u naziv jednog romana: velika očekivanja.

Daleko od toga da tvrdim da je Final Fantasy X razočarao... On je prosto toliko šminkan, toliko je u svim aspektima koji ga čine pažljivo usredsređen na to da postigne jednu vrstu efekta - da vam ispriča svoju priču iz vizure glavnog lika na tačno određen način - da ćete se osetiti malo sputanim ako ste očekivali nešto drugo. Ako niste ništa očekivali, verovatno će vam biti super jer FFX je spektakularna vožnja od početka do kraja. Opet, ako niste ništa očekivali, znači da ste bili na Antarktiku poslednjih godinu dana ili da vas FF ne zanima - u kom slučaju verovatno uopšte nećete moći da svarite ovu igru.

Nije da su se prethodne Final Fantasy igre ubile od otvorenosti i nelineranosti. Štaviše, glavna osobina ovog serijala bila je uvek linearnost: vučenje igrača za nos po putanji razvoja priče. No, to je bilo OK jer je priča svih FF igara bila veličanstvena i tako postavljena da se vi uživite u nju i u glavni lik bez obzira na to što ga niste sami kreirali nego vam ga igra daje - i u tome se sadržavala umetnost tvoraca zapleta za Final Fantasy: svejedno vam je što je priča linearna jer prosto osećate da biste, i da imate izbor, išli BAŠ tamo gde vas igra i "goni".

I u Final Fantasy X je stvar tako zamišljena, ali ponekad se ne vidi šuma od drveća, što bi rekli stariji i mudriji. Karakter Tidusa, glavnog baje, sjajno je prikazan kroz njegove komentare i ponašanje: klinac pune energije i života, naivan te stoga plemenit, blesav i pun samoubeđenog samopouzdanja - jer je, zaboga, (bio) zvezda najjačeg blitzball tima u megalopolisu Zanarkandu (blitzball vam je igra koju SVI igraju u svetu Fi-

nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



nal Fantasyja X). Naravno, obavezni problemi s nasleđem su garantovani - taja mu je bio baja, ali je malog Tidusa samo muštrao i terao ga da bude jak, što je učinilo da izraste u tinejdžera punog gorčine prema ćalu... Nema veze, ćalo je ionako nestao. No, jednog sudbonosnog dana, usred velike blitzball utakmice, nad Zanarkandom se pojavljuje Sin, čudovišni entitet koji izranja iz vode i uništava grad! U isto vreme se pojavljuje i Auron, stari prijatelj Tidusovog taje koji kao da želi da spase Tidusa - vuče ga za sobom, ali ispostavlja se da ga sve vreme vuče pravo u centar Sina (ne sina, nego Sin-a)! Tidus upada unutra i budi se na jednom čudnom mestu u jedno čudno vreme.

Mala pauza u zapletu i osvrt na način na koji je izložen: Final Fantasy X je prepun cut-scena, pogotovo prvih nekoliko sati igre će se bukvalno događati da svakih nekoliko koraka igra preuzme kontrolu nad događajima. Razumem da je Square hteo da pokaže svu lepotu svog enginea i da je hteo da odmah uvidite dubinu priče i šarolikost sveta, ali mi se čini da ranije, kada tvorci nisu imali toliko tehničkih mogućnosti da kadriraju igru kao film i da se u tim cut-scenama likovi toliko prirodno kreću i da se toliko toga stalno DOGAĐA - čini mi se da je tada bilo manje očigledno da vas igra vodi. Ovako se igra često doima kao (odličan) mestimično-interaktivan film, kao da su tvorci bili frustrirani filmom Final Fantasy. No dobro, meni je ponekad smetalo, ali ne previše. Tidus će ubrzo shvatiti da je i dalje u svom svetu, ali da je prošlo hiljadu godina, da svi i dalje igraju blitzball i da je Sin strašna stvarnost: svako malo izroni i ojadi neko ljudsko priobalno naselje. Inače, ako se pitate zbog čega se narod prosto ne naseli na nekoj planini, znajte da je svet Spira sačinjen od 90% vode i nešto ostrva na kojima je koncentrisana ljudska civilizacija. Sin bi odavno sve popio da nema summonera, moćnih ljudi koji komuniciraju s Boginjom i od nje dobijaju moć da prizivaju Aeone, bića sastavljena od energije duša. Tidus će se ubrzo upoznati s mladom, slatkom, iskrenom i (pored svega) odvažnom Yunom, kćerkom legendarnog summonera Braske, i njenim čuvarima: blitzballi igračem Wakkom, crnom magicom i dežurnom kučkom Lulu (moj favorit, tako je kul tj. hladna) i Kimahri Ronsom - lavolikim ćutljivim borcem iz čudnog plemena Ronso koji je zavetovan da čuva Yunu. U celu priču uplešće se još i Rikku, mlada avanturistkinja iz čudnog naroda Al Bhed.

Svi ovi likovi su sjajno osmišljeni i tokom priče ćete im upoznavati karakter, svaki će imati svoje probleme i zvezdane trenutke. Interakcija među njima će biti česta i ostvarena kroz uglavnom dobre dijaloge. Ipak, ponekad se naziru male rupe, najviše na početku, gde Tidus često nemotivisano preuzima na sebe zadatke tj. upada u avanturice a da ni sam ne zna zašto je krenuo tim pravcem. Takođe se neke stvari baš ne objašnjavaju, već su elegantno preskočene, kao da nije bilo



vremena i prostora za njih, što ponekad dovodi do malo "naglog" razvoja odnosa među likovima - npr. kako Rikku koja je pripadnik odbačenog Al-bhed naroda jedina govori engleski tj. Tidusovim jezikom. Znam da zakeram jer ovo su sitne mrlje na sjajnoj epopeji, ali kažem vam, očekivao sam SAVRŠENSTVO! No, priča je i dalje grandiozna, ima divnih momenata dražesnosti, humora, tuge i ljudskosti, kako između vaših 7 likova tako i sa stotinama NPC-a koje ćete susretati u ovom ogromnom, uverljivom i detaljno oživotvorenom svetu koji se zove Spira.

A svet Spira je pun Sinove korupcije - monstruma koji ostaju za Sinovim prolaskom. Monstrumi razumeju samo jezik oružja, kako to već biva. Final Fantasy X je prvi koji posle 6 nastavaka odstupa od ATB (active time battle) sistema borbe. To bi značilo da se fajt odvija potezno tj. imate neograničeno vreme da unesete ko-



mande. Ovo se naziva CTB sistem (conditional turn battle) pošto vreme tj. brzina i dalje imaju malu ulogu: u zavisnosti od brzine vašeg lika, akcije koje ste mu naredili da izvede, ali i od toga da li je popio udarac ili neku magiju, zavisiće trenutak u kome će on igrati. Redosled akcija vam je prikazan na CTB prozorčiću na desnoj strani ekrana. Sama borbe je i dalje tipično Final Fantasy, iako se u nju često ulazi tako da ne biste ni primetili da je počela da nema onog prepoznatljivog zvuka i efekta "warpovanja" - borba je često zaista filmski režirana i uklopljena u priču i akcione sekvence igre. Čekajte samo da vidite prvih nekoliko borbi! Biće vam sve jasno i želećete još, još... Za početak su vam dostupne komande napad, korišćenje predmeta, promena oružja/oklopa i bekstvo (ove tri se dobijaju pritiskom nadesno). Prva novina - sada se usred bitke mogu menjati likovi (pritiskom na L1) ali i oprema (svaki lik može da nosi po jedno oružje i oklop). Zanimljivo je to što oružja sada ne pojačavaju napad niti oklopi odbranu, već svako ima neku posebnu sposobnost, tzv. auto-ability. Primeri su scan (otkriva osobine protivnika), elemen-

1 igrač

Memorijska karta 64 KB

Vibracija

Analogna kontrola

PlayStation 2

Ime: Final Fantasy X
Izdavač: Squaresoft
Sistem: Pal
Žanr: RPG

talni napad, povećanje neke osobine (oružje koje daje plus na snagu i sledstveno povećava štetu koju nanosite protivnicima bi bilo najbliže onome što vam opremanje oružja donosi u drugim RPG-ovima) itd. S vremenom će vam postati dostupne razne druge komande, a ima ih GOMILA, većinom su lude i unose nove dimenzije u igrivost. Svrstane su pod Skillove (razna umeća), magije (crne - ofanzive i bele - za lečenje i odbranu) i specijalne. (Mmmm... specijalne. Valjda je najzanimljiviji Yunin Summon koji priziva Aeone. I prizivanje je u ovoj igri drugačije: prizvano biće zamenjuje vašu družinu u borbi, ima svoje hit pone, magije i specijalne napade. Tek kada protivnik obori Aeona, normalni likovi se vraćaju.) Naravno, tu je i Overdrive, specijalni ultra-zgromi napad koji je moguć kada vam se napuni crtica ispod lika. Svaki lik (to uključuje i Aeone) će dobijati nove Overdrive napade s vremenom i svačiji se drugačije izvode: nekada je potrebno pritisnuti dugme u pravom trenutku, nekada uneti pravu kombinaciju dugmića... ludilo i igrivost na kvadrat!



Borba vam naravno donosi poene, ali u Final Fantasy X je i to drugačije rešeno. Nema više nivoa ni EXP-a, već su tu Sphere nivoi i AP-ovi. AP-ova je bilo i ranije, ali oni su ovde efektivno EXP. Šta ja to trabunjam? Pa, svaka pobeda vam donosi te Ability poene, a kada ih nakupite dovoljno, dobijate Sphere nivoe (nažalost, nigde se ne vidi koliko ste AP-a sveukupno sakupili, ali to valjda nije bitno pošto se napredak lika vidi po pređenim poljima na Sphere Gridu). E, tu ulazimo u predivni sistem napretka likova u ovoj igri. U meniju postoji stavka po imenu Sphere Grid. Kada je odaberete, pojavićete se na čudnoj tabli koja deluje kao mutirana i prerasla tabla za "Čoveče, ne ljuti se". Svaki lik počinje na nekom polju te table, a skoro svako polje donosi neko poboljšanje: povećanje osobina ili neku novu komandu/sposobnost. Oni Sphere nivoi su u stvari koraci na toj tabli - svaki put kada sakupite dovoljno AP-a da "pređete" Sphere nivo, dobijate jedan korak. Ako ste pored nekog polja koje niste aktivirali, sada to možete učiniti i dobiti nešto novo za taj lik. Polja se aktiviraju tzv. spherama (izgleda da su kugle glavno obeležje ove igre) koje protivnici ispuštaju kada ih pobedite, kao što je slučaj i s regularnim predmetima (potioni, oprema i sl.). Postoje razne vrste polja: za podizanje snage, HP-a, MP-a, magičnog napada, magične odbrane, za učenje novih komandi i sl. Da biste aktivirali, recimo, polje koje vam povećava magičnu snagu ili magične pone, potrebna vam je mana sphera. Postoje i prazna polja, ali i sphere koje služe da prazna polja učine aktivnim. A kada vidite KOLIKI je taj grid po kojem se kreću vaši likovi i koliko će vam trebati da stignete do nekih moćnijih stvari... On čak postoji u dve varijante - u Expert varijanti vam je putanja po poljima razgranatija, tj. moći ćete više vi da birate kuda ćete se kretati i samim tim kako će se vaš lik razvijati - ali ako prvi put igrate, odaberite standardnu, bar dok ne vidite šta je sve moguće. Veoma originalno i zanimljivo.





Kada smo već kod igrivosti, da znate da će i ovde biti mini-igara: od malih logičkih smicalica do celog Blitzball turnira i lige - a prikaz Blitzballa zahtevao bi poseban opis, verujte mi. Srećom, te ćete u samoj igri naći detaljno objašnjenje i savete za Blitzball, taj podvodni fudbal/ragbi! A tu je i mini-igra puna tajni u kojoj jašete Chocobe, jer kakav bi to FF bio bez njih?

Ostaju nam još tehnikalije. Grafika... pa recimo da je Square veći deo ove igre mogao da stavi umesto filma Final Fantasy i niko se ne bi žalio. Ljudi moji, skoro smo na granici jer najzad je postalo teško razlikovati engine igre od animacija! Mislim, i dalje je jasno kada počne animacija, ali nekada ćete od ENGINEA pomisliti da je animacija! Likovi ZAISTA pokazuju emocije na licu, kretnje su im savršeno realne, prosto boli kada gledate. Ovo je i prvi Final Fantasy u 3D okruženju, doduše s kamerom koja ima predodređene uglove i putanju (a po-



stoje i mnoge nepomične pozadine, uglavnom u malim prostorima) - i sve to izgleda bajno! Šminka je očigledno bila prioritet Squarea, i to se vidi - grafički, ovo je verovatno najsuperiornija igra za PS2 do sada, iako je stara već godinu dana! (I tek sada je zvanično izašla u Evropi, da vas podsetimo! Grrr...) Jedina zamerka se može uputiti dizajnu, tačnije, odabiru boja u menijima. Meni se meni uopšte ne sviđa.

I još jedna novost: zvuk! Final Fantasy X ima glasovnu glumu! I to sjajnu. Ljudi su opet vrhunski odradili svoj posao - i glumci i montaćeri zvuka i svi, svi, svi... Postoje problemi sa sinhronizacijom, ali uglavnom zbog PAL konverzije. Kladim se da je na Japanskom sve savrpeno uklopljeno. I samo jop jedna sitnica: g. Nobuo Uematsu, vi ste BOG! "ovek je verovatno me?u najve im čivim svetskim kompozitorima i hvala mu pto radi muziku za igre. Final Fantasy X ima soundtrack na kome mu moće pozavideti svaki holivudski film - a jop je i deset puta dući!

Za kraj... Šta da vam kažem, možda nije svako spreman da podnese toliku sputanost u priči samo zbog prekrasne grafike, vrhunskog zvuka, odlične akcije u borbi, gomile bajinskih tajni - od dešifrovanja Al Bhed jezika do tajnih Aeona, epske priče duge pedesetak sati, odličnog sistema napretka likova... Ali ja jesam.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.0	5.0



Najgori Od Sve Dece

ace kombat 4
shattered skies



na ustupljenom softveru zahvaljujemo se firmi Master Import

1 - 2 igrača

Memorijska karta 75 KB

Analogna kontrola

I tako se dešava - ŠTA? Da mi se opet u poslednjim trenucima, neposredno pred sam odlazak u štampu dodeljuje još jedna igra za opis. Šta sada raditi, kako sprati ljagu sa sebe za neodgovorne tvrdnje i neozbiljno ponašanje, te izricanje neistina u pojedinim tekstovima? Ma nikako... cenim da ste navikli na moju poslovičnu neozbiljnost, neprilagođenost i nenormalnost, a ja se branim (i pravdam - kao i uvek, prim.aut.) narodskom umotvorinom koja glasi - "Ako pas laže, ja polagujem!". Nije vam jasno? Ni ne treba, ali je zato bitno da pojedini znaju o čemu pričam, dok se podlo cerekaju sebi u bradu, koja im ne stoji ni približno lepo kao meni. Nego, da ne dužimo...

Ko još ima konzolu, a da nije čuo za Ace Combat? Možda ima tu i tamo poneko ko nije upoznat sa činjenicom da je ova igra vodeća na polju arkadnih simulacija letenja, što na konzolama, što na kompjuterima, ali - neka ne brine taj dotični, neinformisani i neupoznati, jer uvek ima dovoljno vremena za ispravljanje greške (osim ako niste padobranac, rudar, miner ili nevina devojka, prim.aut.).

Činjenica je da nisam samo ja uveren u suverenu vladavinu ove igre na "interaktivnim nebesima", već su tu i sajtovi koji predstavljaju ovu igru, koja je ocenjena visokim ocenama zbog mnoštva kvaliteta koji su u njoj prisutni. Naravno, kada se radi ovakva jedna igra, najneophodnija stvar za realizaciju uspešnog ostvarenja jeste dobar balans između arkadnog i simulacionog dela igre. Kako sam već pomenuo - na ovom polju je igra NADIGRALA sve ostale, što i nije bilo za čuđenje. Ipak je ovo Ace Combat, samo svežiji, veći i lepši.

Da li vam reč "fotorealistično" govori nešto? Naravno da vam govori, niste vi šarani - ljubi vas batica. Ako tom izrazu pridodamo i one tipa - začinjeno, zabavno i detaljno - dolazimo do toga da je ovo najbolji u nizu serijala, ne samo zato što je igra izbačena na jednom naprednom sistemu ili zbog superiorne grafike, već zbog truda koji je uložen u njenu realizaciju, kao i zbog mnoštva inovacija koje je istoimena donela u odnosu na svog prethodnika.

Neću vas zamarati trivijalnostima tipa "na levu analognu palicu se upravlja, na desnu se menja pogled" i tako to, verujem ja da ste iskusni igrači, ali ću vas zato obradovati





informacijom da vam na raspolaganju stoji maltene NEOGRANIČENA municija, ali da će retko ko od vas uspeti da uništi sve neprijatelje na nivou. A u pojedinim (najinteresantnijim) će vam upravo to biti cilj - uništiti SVE što se KREĆE. Naravno, na raspolaganju ćete imati, pored primarnog i sekundarnog oružja, i "afterburner" ili, što bi se reklo, "ajnšpric", kako biste prouzrokovali turbulentne pokrete i sumanute brzine, koje su u stanju da vas za nekoliko minuta prefuraju s kraja na kraj nivoa (uz veoma kvalitetne i interesantne vizuelne efekte).

A ako se desi da postignete najviše ocene, da vaš učinak bude zaprepašćujuć, preciznost neopisiva, broj uništenih protivnika impresivan - dobijaćete nove modele, koje će vaš hangar "pamtiti". Hangar takođe raste tokom vremena, a puni se kako svetski pravljenim avionima tako i onim malo eksperimentalnijeg tipa. Modeli mogu da nose od dva do četiri sekundarna oružja, koja sami birate, a kako ne bih ispao dušman najgore vrste, reći ću vam još da su od modela prisutni F-4,



MIG, Suhoj, mnogo modela iz "F" serije, među kojima su najinteresantniji modeli F-15 Active i F-22 Patrol ATF.

Sada vi znate da je vreme da vam, nakon svih ovih pozitivnih informacija, saopštim i koju negativnu... I sada vas interesuje (provereno) - gde su najviše zakazali? Pa, recimo da igra ima samo dvadesetak misija, koje mogu da se pređu za

PlayStation.2

Ime: Ace Kombat: Shattered Skies
Izdavač: Namco
Sistem: NTSC
Žanr: Letenje/Pucačina

nekoliko dana, ali samo ako poželite da "premotate" igru na sva tri nivoa težine. Ali, ta negativna strana je relativno ublažena činjenicom da igra poseduje stamen replay - faktor, baš zbog ocena koje morate da zadenete da biste otpakovali SVE avione, a bogme i zbog ta tri nivoa težine i činjenice da je u pitanju borba aviona, koja nikad ne mora da bude ista (uh, što volim kada pronađem toplu vodu, prim.aut.)! Sada mnogi, ne verujući da je ovo jedna od retkih mana igre, pitaju: "Pa dobro, je l' to sve?", na šta ja odgovaram da je još jedan minus pomanjkanje šištavih eksplozija, koje boje noćno nebo i jasno i glasno stavljaju do znanja da je protivnik skončao, ali ni to nije neki veliki minus.

Naravno, pored nekih interesantnih modova (koje vam neću otkriti, kako biste nešto sami videli i otkrili), tu su i oni vezani za dva igrača u "split skrin" varijanti, bilo da igrate kooperativno ili jedan protiv drugoga (head 2 head ili "glavom o glavu", što bi rekli Ameri).

Šta sada da kažem za vizuelnu prezentaciju, kada sam već pomenuo da je superiorna? A ovim nisam mislio samo na konzole, već i na kompjutere jer smatram da se ni jedna igra ovog tipa trenutno ne može porediti sa bliže-opisanom na polju grafike. Avioni su realno prikazani i sjajno modelovani, a posebna pažnja je obraćena na kokpite, jer svaki model ima svoj, karakterističan i prilagođen. Takođe sam već imao prilike da pomenem i "shpritzenzi" ili afterburner koji krajnje fenomenalno izgleda, ali to što meni fenomenalno izgleda nije za čuđenje - ipak sam ja piroman u duši. Doduše, ovo su sitnice, jednom kada shvatite da je ceo krajolik modelovan i uklopljen, a ne "dočaran". Tako ćete na jednoj urbanoj misiji primetiti da grad nije "horizontalna ravan" istačkana svetlima, već da je sačinjen od komplikovanih 3D struktura, koje su manje ili više savršeno uklopljene u celinu. Doduše, tu se isto tako može primetiti da su teksture malo mrljave, ali samo ako se desi da se OPASNO približite zemlji.

Što se muzike tiče, ništa od "hevi roka"... Muzika je više poluambijentalna, polusimfonijska, a na momente maestralna pri dočaravanju dramatičnosti brutalne scene vazdušnog duela. S druge strane, govorna gluma je i više nego korektno realizovana, sa sve brifinzima i navođenjima u toku misije. Tu i tamo će se ponoviti koji komentar, ali ne u tolikoj meri da vas smori i umori. Šta smo zaključili?

Ovo je jedna sjajna igra, što moram da priznam, iako nisam vatreni fan žanra. Činjenica je da je igra iskazala pojedine kvalitete, što sa tehničke strane, što sa grafičkog aspekta, što zbog atmosferskih uslova... Cenim da će baš zbog toga ocena biti visoka. Najtoplije je preporučujem ljubiteljima brze, vazduhoplovne akcije i ljubiteljima filmova Top Gan, Usijane glave i Mangupi overavaju maturu. Uživajte!

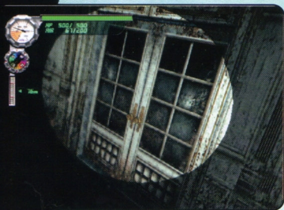
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.0	5.0

91%



Uroš Tomić

EVERBLUE



Još ONOMAD sam poželeo da se poradujem s jednim odličnim FRP-om ili eventualno RPG-om, alí ne nekim nesvakidašnjim, već nekim nadnaravno dobrim. I tako se, eto, desilo da se ja javljam da opišem gotovo svaki, u nadi da će mi se zalomiti jedan od malopre pomenutih. I tako, eto, ja prčkam iz dana u dan, obitavam na listi čekanja i potucam se od nemila do nedraga u iščekivanju takvog jednog ostvarenja. I tako...

Spoznam ja da se našla jedna igra koja bi eventualno mogla biti takva kakvoj sam se baš ja baš nadao i prijavim se ja za igru, čuvši njen naslov, u nadi da je u pitanju neko psiho ostvarenje, setno po radnji i odvijanjima u njoj (zbog naslova) i skapiram ja da mi je njen naslov bio još u samom startu poznat. I oduševim se ja mnogo i neočekivano kada shvatim da se sve baš tako potrefilo da su ovu igru radili braća Japanci i da je još jedno u nizu fenomenalnih ostvarenja, koja se mogu pohvaliti svojom igrivošću, interesantnošću i nadasve originalnošću. Kako? Pa, u pitanju je jedan ronilački RPG. Iznenađeni? Cenim da bi brat Kermit bio adekvatniji da se lati opisa ovako nečega (jer pored toga što je žabac, još je i ronilac), ali, šta da se radi, moja reputacija je nadvladala situacijom (što reputacija što želja da sve ostale autore lišim `leba). I tako ja uključim igru, startujem je i počnem da bazam velikim plavetnilom.



1 - 2 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Everblue
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Ronjenje

PlayStation 2

PODVODNO ČAPKANJE

Mali grad na obali, luka, nekoliko čamaca i jedan prevarant - to je dobitna kombinacija za uspešan start. To nas navodi na lopovluk i to najlošije vrste, podvodnu arheologiju, paleoantropologiju, demagogiju i stomatologiju. Naime, igra počinje zlim snom o podzemnom hramu, ajkuli i roniocu u batiskafu, koji se neočekivano završava buđenjem i to vas, mladog ronioca Lea, koji želi da se domogne novca čapkajući ispod površinskog sloja morskog dna. Kako biste u tome bili što uspešniji, sudbina vas je spojila s Markom, staaarim prevarantom, koji je usput i kleptoman (ali samo malo). Još prvog dana on vas upućuje da je PRIBAVIO sonar i daje vam element drveta koji će vam biti od velike koristi. Naime, opremajući sonar prvim elementom (drvo), moći ćete, koristeći sonar, da tražite predmete koji su napravljeni od drveta, a docnije, kada gradić malo oživi i kada se njegovi delovi otvore za vas, pribavićete nove elemente, opremu i naravno - questove.





Ali, da ne žurim, prva slika koju gledate je mali dok, na kome su Marko i nekoliko čamaca, dok ćete, prelazeći na drugu, ugledati svoju gajbu (mala plava vrata u desnom uglu ekrana), tavernu u kojoj možete da oporavite energiju i dopunite boce s kiseonikom, "agenciju" za procenu (predmeta) i obijanje (kovčežića i brava), matoru dilerku (koja valja i otkupljuje robu) i neke sporedne likove. Kada sve budete obišli, vratite se na dok i pričajte s Markom, koji će vas pitati da li želite da zaronite.

RONIM, RONIM, MOJA MARE, DUBOKO JE MORE

Pod vodom klokoću mehurići, klok-klok-klok, vazduh šišti iz boce, levo ribice, desno korali, "ispred mene šarene se stene". Milina. Mrdam levu palicu, krećem se napred-nazad, lebdim levo i desno, a desnom upravljam pogled, skrećem, stisnem L1, čujem sonar kako pišti i tu mi je jasno da je igra već vrlo dobra. Kako se čapka sa sonarom? Pa, jednostavno, stisnete dugme,



sačekate da se vrati signal, ako ničeg u tom pravcu nema, čućete tri kratka signala (pip-pip-pip), dok ako nečeg ima, čućete... auh, ne umem da ga opišem, ali čućete ga PROVERENO. Što se dalje predmet nalazi, to će duže biti potrebno da se zvuk čuje, pa je logično da pretpostavite da što ste predmetu bliži, to se zvuk brže vraća. Kada dođete do mesta gde se zvuk ponavlja maltene čim pritisnete dugme, stisnite ili X ili R1 i iščapkaćete svoj prvi predmet. Što nas navodi na skale...

U gornjem levom uglu ćete videti podatke vezane za količinu energije kojom raspolažete (stamina), kapacitet boce (količina preostalog kisika), dubinu na kojoj se nalazite i smer u kome se krećete. Stamina se razvija uspešnim ronjenjem, to je vaša lična energija, koja vam omogućava da se duže zadržite pod vodom, koja se troši kada zaronite dublje nego što vaša oprema dozvoljava ili ako se desi da nosite veću kilažu (gramažu) no što vam je to dozvoljeno. Kako u početku imate obično odelo za kupanje koje toleriše dubinu od 10 metara i vrećicu koju nosite oko pojasa, trebaće vam nekoliko dana (u igri, naravno) kako biste se snašli, izveštili pri čapanju, navikli na koncept ronjenja, te obogatili svoju opremu. Kupovinom boljih odela možete dublje roniti, kupujući boce produžujete vreme podvodnog bivstvovanja, peraja vam daju brzinu, dok ćete kasnije moći da nosite predmete koji vam omogućuju revitalizaciju stamine i tako to... Kako biste što brže napredovali, trudite se da uvek ostanete što duže pod vodom, s vremena na vreme se vratite u plićak da se oporavite, jer je bolje ispucati SKORO sav kiseonik (ostavljajući dovoljno da se vratite), jer su ipak asimilacija i prilagođavanje ključni izrazi u igri. Ukoliko se desi da ste duboko, gubićete po pet jedinica stamine, a ako simultano premašite kapacitet, gubićete oko deset jedinica. A nije da vam savetujem da to ne radite - trudite se da baš to radite. Kada mi je kapacitet skočio na 1,5 kg, jednom prilikom (obilazak potopljenog trajekta Viola) sam poneo oko četiri kilograma i to uopšte nije smetalo Leu, štaviše - Marko ga je pohvalio zbog inventivnosti i prokomentarisao u fazonu da postaje pravi ronilac.

Sve predmete koje nađete morate jednom da prepoznate u shopu, pa možete ili da ih prodajete kod babe ili nekog drugog ko se interesuje za robno-novčanu razmenu, a možete ih i čuvati jer su pojedini predmeti neophodni ljudima u svakodnevnom životu, dok će za neke kolekcionari ispljunuti gomilu novca. Tu su još i novčići prijateljstva koje dobijate za učinjene usluge ili ispunjene kvestove, kvest predmeti i FOTOAPARAT kojim možete slikati ispod vode. Kasnije, slike možete prodavati ili čuvati ili šta-već-s-njima raditi, ali cenim da je to vaša stvar.

Igru najtoplije preporučujem svima kojima su dosadile već hiljadu puta viđene igre, sa neznatnim poboljšanjima i sitnim promenama. Ovo je igra koja pleni svojom idejom, originalnošću i igrivošću, koja je obogaćena pričom, radnjom i mnogo čime. Prema tome, ako posedujete novce, PS2 i želju za nečim novim - ne časite ni časa već pravo u obližnju PIRATERIJU.





Miljan Lakić

BRITNEY'S DANCE BEAT



Britni Spirs fenomen je postao sveprisutan, pa je bilo samo pitanje vremena kada će se dodirnuti i sveta video igara. Prva vaša pomisao biće da je u pitanju klasično iskorišćavanje poznatog brenda, ali ne...

Igru su napravili Metro, kreatori Bust-a-Groove serijala, koji su vrlo verzirani u pravljenju igara sa ritmom i njihov pedigre se pokazuje i u ovoj igri. Igra ne sadrži nikakvu revolucionarnu tehnologiju, ali ima sasvim solidnu postavku sa dovoljno zvrčkica koje će je razlikovati od konkurencije.

Na startu imamo izbor od 6 plesača koji teže da postanu deo Britnine plesne grupe. Da bi uspeli u tome morate proći kroz 10 audicija. Audicije su praćene njenim hitovima - "One more time", "Oops, did it again!", "Stronger" i ostalima kojima stvarno ne mogu da se setim imena... Prvih pet audicija su skraćene verzije pesama, dok su finalne verzije kompletne. Prvih šest rundi su smešno lake, sve do konačnih koje su već opasne. U svakom slučaju prosečnom igraču će biti dovoljna dva sata da stigne na vrh.







"Ritmo-metar" u igri jako podseća na sat, ali sa 8 podeoka umesto 12. Takođe ovaj "pokazivač" je dosta zgodno smešten na ekranu tako da vam dozvoljava da vidite dosta od toga što činite. Kažem ovo jer ako se možda sećate kako je izgledalo igranje Dance Dance serijala - besomučno pletenje po dugmićima zbog kojeg niste mogli ni da pogledate akciju na ekranu.

Igra je naravno kompatibilna sa dance padovima, ali nije ni približno zahtevna kao DD serijal. Bitan dodatak igrivosti je to što osim toga što morate da izvedete odgovarajuće poteze, morate i brinuti o tome šta radi vaš protivnik. Jer zavisno od toga kako igrate možete i štetočiti svome kolegi plesaču, na taj način što uhvatite deset bitova za redom - što protivniku šalje jedan napad. Postoje različiti tipovi napada koji uključuju dodavanje extra ritma protivniku ili dodavanje komande pravca na njegovom ritmo-metru ili čak njegovo štuckanje u smislu da počinje da se kreće u suprotnom smeru.

Pokazivač na donjem delu ekrana pokazuje pobednika svake runde. Vaše performanse se ocenjuju shodno tome koliko precizno pratite ritam. Postoje tri varijante - great, good i miss. I moramo reći da je igra vrlo darežljiva kada sagledamo šta ocenjuje kao perfektno pogođen ritam. Skala naginje na stranu onoga koji je precizniji, a postoje posebne solo deonice koje onemogućavaju jednog igrača da dominira celom pesmom.

Za ovaj tip igre igra ima izuzetnu grafiku. Svaki nivo ima ekran u pozadini na kojem se vrti odgovaraju'i spot za pesmu. Tu su i simpa efekti koji dodaju na "dramaturgiji" na audicijama. Plesači se pokreću vrlo fluidno, tj. sve animacije su dobro naštimovane.

Što se zvuka tiče - sve zavisi volite li da slušate dotičnu gospođicu. Što se tiče gledanja ne morate da se izjašnjavate...

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.0	4.0	4.0	83%

1 - 2 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

PlayStation.2

Ime: Britney Spears Dance Beat
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: Tanc



CYBER SPACE

3K RTS









GAMING
petak 17.30

COMPUTING
subota 13.00

GAMING
nedelja 11.00

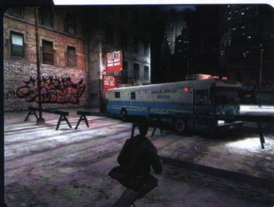
COMPUTING
ponedeljak 14.00

SPACEARTS



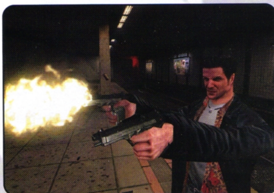
Uroš Tomić

MAX PAYNE



I ETO GAAAA!!! Mali je, jak je, snažan je, vrlo je... BOLAN. To - BOLAN je (al' ne kao boske "bolan", nego kao "nanosi bol - bolan", ako niste skapirali, prim.aut.). Pravo da kažem i da se izrazim, velika me nesreća snašla još onomad kada je naš mali časopis lišen PC rubrike jer sam bio predodređen da ispripovedam nešto veliko vezano za gorepomenutu igru. Elem, više meseci docnije, evo ga mali Makso među nama, mislim, NAMA konzolašima - koji možemo da đuskamo DVD (zlobna prim.aut.). I, šta da vam kažem o ovoj igri, a da za to već niste čuli? Mislim, PC-jaši odavno BONUS ne čitaju, igre za njih se ne pominju, pa ću se stoga praviti kao da je igra premijerno prikazana, a ne kao da se radi o "portu" - što ona, na kraju krajeva, i predstavlja.

Zašto sam na samom početku teksta uzviknuo "I ETO GAAAA"? Mislili ste da je to baš zbog Maksa, ali, gospodo, malo ste se zeznuli, nije to zbog toga što on liči na Mikija Rurkija, niti je to jer priča "rapavo" k'o i ja, niti je to zato što je mali neponovljivo kul i baš super (znači - kao i ja), već je baš iz tog razloga što onomad beše pandur, pa se tog MRSKOG i nadasve NEČASNOG posla batalio... Nego, da se bacimo na početak priče.



AMERIČKI SAN

Dr. Dre cepa, žene, more, plaža, neka blaga narkoza i da se cirka "celuloza"... a ne, to je moj san. U stvari, Max je hteo samo red, rad i disciplinu... ili to beše moja razredna? Bilo kako bilo, šta god da je Maksimilijan hteo, nije mu se dalo - čedo mu koknuše, od žene napraviše jetrenu paštetu, a sve to zbog novog produkta na ulicama - stimulansa zvanog "Valkira" ili "V". Jednog dana, vraćajući se s posla, primetio je da se u kući dešava nešto čudno i - VOILA, tu vi stupate na scenu.

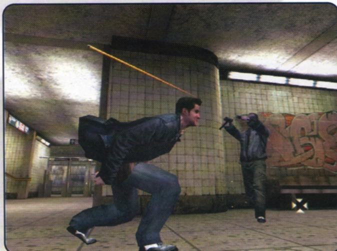
Već u prvom poglavlju ćete primetiti da se Maksisov san pretvorio u KOŠMAR najgore vrste i da će on samo nakon detaljnih psihoanaliza, sistematskih pregleda i nebrojenih poseta psihoterapeutu možda postati normalna osoba. Ali, mesto da se lati tretmana i blagih, stimulativnih medikamenata, on odlučuje da se natovari oružjem, TEŠKIM stimulativnim sredstvima, lakom (koga ja lažem) pirotehnikom i da krene...

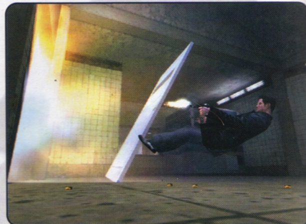
I kako da mi nije simpatičan, krv mu njegovu, kada je izabrao logično rešenje - da istupi iz policijskih snaga i krene da se sveti iz potaje. Al' osveta je jelo koje se servira i krka 'ladno - tako da morate biti nadasve KUUUL. Mislim, to je poenta ove igre - pozvati drugare i cice da gledaju kako se vi ložite po celom ekranu, pucajući levo i desno, raznoseći na desetine milijuna pripadnika podzemlja i to u maniru MATRIX-a.

METADONI I TRODONI

...Ili, drugim rečima - ANALGETICI i to u neograničenim količinama - a kakve veze imaju s igrom? Pa Maks, onakav kakav je, nonstop izložen napadima i opasnostima, sakuplja analgetike i levo i desno. Šta radi s njima? Guma, žvaće, zabada, krka, krca i zagutava se. Keve mi moje, kako da oseća bol kada je izgutao konjsku dozu metadona zbog cirka dve ogrebotine (budala)!? Ali, zato - s druge strane, pominjao sam taj Matrix i to umobolno kretanje koje je samo njemu svojstveno... a možda i nisam. Da... Kretanje.







na ustupljenom softveru zahvaljujemo se firmi Master Import

1 igrač

Memorijska karta 210 KB

Analogna kontrola

Digitalna kontrola

Miš

PlayStation.2

Ime: Max Payne
Izdavač:
Sistem: Pal
Žanr:



Gledajući Maksu iz trećeg lica, sve je manje ili više pregledno, osim ako vam se ne dogodi da se žgadija nađe direktno iza vaših leđa. A od manevara - kolutanje u svim pravcima, đipanje i ripanje, a onda, poslastica u vidu Bullet Timea, specijalne funkcije koja je našeg heroja proslavila, a igru atmosferski unapredila. Gledajući ekran, u donjem desnom uglu ćete primetiti malu siluetu koja predstavlja vas i mali peščanik - indikator preostalog Bullet Timea. Kada startujete ovu funkciju, sve će se na ekranu usporiti, osim vaše sposobnosti brzog nišanjenja i ispaljivanja metaka.



U tim kratkim, ali slatkim momentima ćete biti u stanju da "izađete na crtu" maloj armiji, da sve izrokate u maniru Nea I, eventualno zabodete koju TABLETICU kako biste se oporavili, tj. ubili bol. Mislim, to je nešto što vam ne mogu rečima opisati ma koliko se trudio da budem elokventan - to je nešto što sami morate videti. Inače, BT možete koristiti na dva načina - u skoku i na nogama. Quick Time vam služi za kratkotrajne ekskurzije u odvijanju radnje (iskačem iza ugla i u letu je vreme usporeno, ali kada se dignem na noge, vreme opet realno teče). Kako se to vreme troši, nadoknadićete ga ubijanjem negativaca, tako da većih problema tu neće biti.

Mane? Pa nije da ih nema. Najveća mana je škrbavost skoka i relativna nepreciznost kretanja u slučaju da ne posedujete tastaturu i miš. S njima bi igračko iskustvo bilo kompletno, ali nije da se ne može bez njih. U početku će auto-aim biti i više nego očigledan, ali docnije, na višim nivoima težine koji iziskuju preciznost i brzinu, svi će misliti da to BAŠ vi upravljate i da ste "uleteli u varijantu", da ste se "ušemili s igrom", te će vam se drugari zaklinjati na večnu vernost, dok će vam se cice bacati pod noge, uviđajući koliki ste vi "keršmen" i bajo.

PRED ZAKLJUČENIJE

Jedan golem savet - svim se silama potrudite (samo pazite da ne ostanete trudni) da ovu igru odigrate u nekoliko navrata (ako je već ne želite ili ne možete priuštiti) jer predstavlja stereotipni primer pucačine, uz gore navedene finese. Iako će je ozbiljniji igrači preći za 15-20 sati, ipak se karakteriše kao "obavezno štivo za Michtonovu Igračku Akademiju", pa je kanim zadati kao temu barem jednog literarnog sastava ili čak bude i iznenadni kontrolni na temu iste. A što se tiče ostalih informacija?

Paaa, moram priznati da grafički nije nadigrala verzije za PC i X Box, ali je bila PROKLETO blizu. Uvodna animacija je delovala duplo kvalitetnije, ali, kada je došlo do sitnica - malo je zatulavela. Kat scene su dosta lošije urađene nego na PC-u, svaki nivo je podeljen na više particija, tako da je vreme učitavanja bezmalo duplirano, a nema ni mučkog iživljavanja na već mrtvim neprijateljima koji padaju u slow-motionu (čega ima na PC-u i to u IZOBILJU), kada se vidi tanad kako šije i prašti. Ipak, kombinacija holivudske kinematike, strip umetnosti i petparačkih detektivskih novela je "zabola kolonu" (rinula u "pojentu" k'o ja prstom u pekmez).

Što se tiče podloge i zvučnih efekata, tu nemam nekih većih zamerki. Štaviše, nemam APSOLUTNO nikakvih zamerki, ni kada je u pitanju vriska, ni kada je u pitanju samrtni ropac (vrisak, urlik, zastenj), ali šmeeekerske naracije su baš ono što vas sve vreme loži da nastavite. Bilo kako bilo...

IGRU SVI IGRATI! DA, VI IGRU IGRATI, JA BITI SRETAN, VI BITI SRETNI. VI UBITI I BITI SRETNI, JA BITI SRETAN ŠTO VI BITI SRETNI! SVI BITI SRETNI. NE PRESKOČITI, NE ZAOBIĆI - IGRATI, IGRATI, IGRATI...





Uroš Tomić

DOWNFORCE



Sada, da li je igru pravio Titus ili TANTUZ, ja stvarno ne znam, ali mi se čini da je u pitanju onaj drugi. Mislim, ko je video da se pravi futuristička vožnja u sadašnjem vremenu? Ne znate o čemu pričam?

Mislim, evidentno je da je Titus pokušavao da izbunari jednu igru po imenu F1, ali je ili izgubio licencu ili zaboravio da je TRAŽI, pa je u poslednjem momentu odlučio da promeni radnju igre. Kako sada to odraditi? Pa jednostavno - samo promenimo godinu odvijanja i ubacimo sumnjivu priču, lude vozače (koji se nigde ne vide) i lišimo se svih mera bezbednosti i - voila. Da li je to urodilo plodom? Ne, pošto je u pitanju jedna osrednja vožnja, koja je MOGLA biti interesantna.

Setup je minimalizovan, nigde ni pomena od kvalifikovanja za trku, ništa od pit stopa, zvučnih imena šampiona - sve je to netragom nestalo. Pravila i mere bezbednosti su uništili ovaj sport, tako da je on zabranjen - samo retki i odmetnuti još uvek uživaju u njemu.

Te "retke" možete da vidite samo pri odabiru vozila, ali neka vas to ne zavara da ćete čuti i njihovu životnu priču ili ih još koji put videti, jer - NEĆETE. U početku možete da birate jedno od desetak vozila, dok ona skrovita možete otvoriti ako postignete adekvatne rezultate.

Nego, da ne bude da je igra lišena pozitivnih strana, tu je aspekt lupanja i sudaranja koji je veoma realno i kvalitetno obrađen. Ono što je igra trebalo da pruži prosečnom igraču jeste - hazardnost brze vožnje u skupini. Naime, od odvijanja na terenu, brzine kretanja tela, inercije i tu i tamo još ponekog zakona fizike, zavisi i stepen uništenja vozila i njegovog ponašanja (prevrtanja) u datom momentu. Fragmenti lete na sve strane, točkovi se kotrljaju, vozila su sklona "lupanju" i deformisanju, pa nakon nesreće izgledaju kao da ih je neko sažvakao, a pažnju ne treba obratiti samo na vozila na terenu i zidove koji ga okružuju, već i na otpad koji se na istom nalazi jer i on može biti razlog vašeg ljubljenja sa zidom ili protivničkim bolidom.





Vozila koja birate u početku se minimalno razlikuju po svojim tehničkim sposobnostima, tako da vam je bezmalo svejedno koje ćete odabrati, a i lako se ulazi u fazon, tako da ne bi trebalo da igra bude preteška prosečnim vozačima. Staza, s druge strane, ima dvadesetak, a nisu ni preterano teške, tako da nema ništa od nekog većeg izazova. Sa grafičkog i zvučnog aspekta stvar nije ni zakazala ni poentirala, tako da se utisku prosečnosti ne može pobeći. Da su se Tantuzovci zaboli u razvojni studio još neko vreme, te malo okasnili, možda bi igra na nešto ličila, ali i da sam ja više učio u osnovnoj školi, MOŽDA bih do sada dobio Nobelovu nagradu za fiziku, hemiju ili mir (ili nešto u tom fazonu). Prema tome, moj najtopliji savet vam je da igru NI POD RAZNO ne kupujete da se ne biste džaba lišili novca, ali se zato trudite da je makar probate - ko zna, možda vam se i pored svega negativnog svidi ili (ne-dajbože) dopadne. Meni nije, pa će stoga ispaštati. E, a kad se samo setim da mi je dve godine mladosti otišlo na Titusov "Lamborghini American Challenge", dođe mi da zaplačem...





1 - 2 igrača

Meorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

PlayStation 2

Ime: Downforce
Izdavač: Titus
Sistem: Pal
Žanr: Vožnja



Supertrucks

Miloš Marković



1 - 2 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola



Ova igra predstavlja ranije viđeni Super Trucks Mercedes racing za PC. Međutim, kako prerade sa konzola ne valjaju PC igračima, tako ni nama ne valja prerada sa PC-ja. Prosto ne znam kako neko može da stavi u ime igre prefiks SUPER, a da igra bude loša. A zašto odmah na početku "crnim" igru, saznaćete.

U pitanju je nedorađen posao. Zašto to mislim... Pa prosto. Ako date kvalitetnom timu da uradi posao za male pare, onda će on odraditi posao za TAČNO toliko para.



Gledano odozgo, igra izgleda fino. Grafika i modeli su lepi, poneki efekat preleti preko ekrana i sl. Međutim, najveća mana ove igre jeste kontrola vozila. Za razliku od PC verzije, ovde se kola razlikuju samo po tri karakteristike i to su redom: Handling, Acceleration i Speed. U poređenju sa sedam karakteristika, verzija za PS2 je smešna, blago rečeno.

Kada jednom pokušate da odvozite trku, pomislićete da vozite prerasli bojler. Kao da na celom kamionu nema točkova. Osećaj brzine je za nulu, a detekcija sudara je traljava. Po programerima, vozilo koje ide oko 180 ili 200 na sat i udari u drugo vozilo koje je ispred njega, biva usporeno, a vozilo ispred biva još usporenije, a ne dao vam bog da skrećete u krivine naglo. Pa ne da ode samo sav šljunak koji je van staze, već iskopa i svu zemlju pored. Ovo je kao kada bi Srbin investirao, a Crnogorac radio. Dakle, "lepo i korisno" je spojeno. Zvuk je opet dobar, kao i muzika. Efekat motora je lepo odrađen, a jasno se može čuti negodovanje protivnika kada ga prestignete. Kamera ima više i, naravno, vrlo su "user friendly". Naime, čak 8 pogleda će se postarati da ne piljite u ekran, da ne morate da uvrćete vrat ili pak da sedite 3km od TV-a jer su objekti preveliki. Kada ste u kokpitu kamiona, možete jasno videti lep dizajn unutrašnjosti vozila.



I to je otprilike to. Moram priznati da mi je bilo drago što sam konačno oslobodio dušu svega lošeg. Kroz moje telo protiče samo pozitivna energija. Preporuka autora je da ovu igru probate ako želite da pljujete po upravljanju vozilom i da se pri tom nervirate. A ako se čuvate za Suzuki Time Race, nećete se pokajati. Pročitajte i taj opis i vidite koliko je loša igra!



Ime: Supertrucks
Izdavač: Supertrucks
Sistem: Pal
Žanr: Vožnja

PlayStation 2



Miloš Marković

MEDAL OF HONOR FRONTLINE



Da, da. Čim vidite da mali Miloš daje visoke ocene, to mora da je neka platforma. E pa nije platforma, nije ni RPG, nije čak ni avantura, već najbolja pucačina. Ma kakvi najbolja, majka svih pucačina na PSX i PS2. Naravno, u pitanju je Medal of Honor.

- FlashBack#1 -

Da li se sećate prvog broja časopisa Bonus? Sa zadovoljstvom sam vama, našim čitaocima, predstavio igru po imenu Medal of Honor. Oni sa slonovskim pamćenjem sigurno znaju da sam na sva usta hvalio ovu igru, ali ne i bez zasluge. Igra je donela pravu revoluciju za tada uveliko aktuelnu PSX konzolu. Sada već ozloglašeni pirati su prodali nebrojeno mnogo primeraka ove igre, a ja, kao jedan od "normalnih" igrača, dobih da opišem igru.

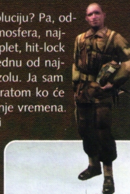


Zašto je ova igra donela revoluciju? Pa, odgovor je prost. Neviđena atmosfera, najpametniji protivnici, super zaplet, hit-lock sistem... Sve je ovo krasilo jednu od najboljih igara za pokojnu konzolu. Ja sam se lično takmičio sa mojim bratom ko će da pređe više igre za što manje vremena. Naravno, zna se ishod - kao i pobednik :) Posle dužeg vremena, CD s igrom je prosto odbijao da uđe u CD čitač jer sam naučio igru napamet.

Enivej, poenta ovog flešbeka je da vam ukažem na to da je početak bitan.

- FlashBack#2 -

Electronic Arts je lukavo postupio kada je nastavak ove igre odložio za malo kasnije. U stvari, oni su još i najbolje odradili marketinšku kampanju. Pomerili su izlazak igre za kraj godine, taman kada je tamo preko bare Božić. Drugi deo je doneo dosta poboljšanja u grafici, kao i na polju zvuka i igrivosti. Igra nije mogla da se igra bez Dual Shock joystica jer ste morali da upravljate s obe palice. Naravno da ništa nije moglo da zameni miš i tastaturu, ali, bože moj, odlično je odrađen sistem. Priča prvog dela nije završena, već se sada produbljuje. Vodi nas u Francusku, kao pripadnika pokreta otpora. Kroz brda misija vodili ste Francusku do slobode. Mislim da ne treba da pominjem koliko je primeraka ove igre prodato. A kolika je zarada bila...







- So What -

Novi nastavak je u suštini malo prerađeni, ranije viđeni Medal of Honor: Alied Assault za PC. Kako je ovo prvi deo na PS2, mnoge misije su prerađene i podsećaju na one viđene u prethodna dva dela. Ne brinite, nećete uopšte izvaliti koliko je slično, a u stvari različito. Nemojte se zbuniti, ovo je vrlo podao potez Electronic Artsa. Kako je ovo prvi deo na novoj igračkoj konzoli, oni su hteli da od dva nastavka naprave jedan ali vredan. I upravo su to i postigli! Pred nama je savršena kombinacija svih do sada viđenih misija.

- About & Dan D -

Ova misija je igračima na PC-u zadavala neviđene muke jer je znala da oduzme i do šest časova igranja. Moram priznati da je Stiven Spilberg malo smorio s kopiranjem filma "Spasavanje redova Rajana". Bukvalno ceo ambijent podseća na scene iz upravo pomenutog filma. I to ne samo u ovoj misiji, već u većini misija koje su na otvorenom. Ne govorim da ne valja, štaviše lepo izgleda, ali ne treba kopirati film baš doslovce. Uvodni intro pokazuje kako su se vodile borbe za vreme Drugog svetskog rata. Brojne scene pokazuju kako ljudi ginu ili kako nemačke trupe osvajaju teritoriju. Po nekoj hronologiji, igra nas stavlja malo posle prva dva dela. Sada ste ponovo u ulozi Jimmyja Pettersona, pripadnika, sada već elitnih oslobodilačkih snaga. Kako imate dve medalje za hrabrost, a hrabrosti na pretek, dodeljena vam je poslednja misija, prekretnica rata. U pitanju je, naravno, iskrcavanje u Normandiju.

Sledeće što ćete primetiti jeste glavni meni koji je ostao u sta-



1 igrač

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Medal of Honor Frontline
Izdavač: EA
Sistem: Pal
Žanr: Pucačina

PS2 PlayStation.2



om dobrom prepoznatljivom fazonu. Kada odaberete novu igru, kreće i mala animacija karakteristična za deo sveta u kojem se vode borbe. Konkretno, ako pređete misiju u Normandiji, sve ostale će biti lake. Kada se učita nivo, videćete svoje saborce kako se mole, talase kako zapljuskuju bok vašeg broda, ostale brodove i metke kako fijuču na sve strane. Ubrzo zatim susedni brod biva pogođen. Naravno, on se prevrće i zakačinje vaš brod. Malo pred cilj i vaš brod biva pogođen i vi padate u vodu. Sve do ovog trenutka vi ste mogli samo da okrećete glavu u svim pravcima, ali ne i da se pomerate. Kada upadnete u vodu, vaš prvi zadatak je da se dokopate obale. Zatim ćete morati da se nađete s narednikom, tamo negde, kako biste dobili zadatak da pokrivate medice dok budu previjali ranjenike. Kada završite sa svim tim, krećete u probijanje bunkera. Sve ovo sam pisao kako bih naveo koliko je sve detaljno urađeno.



- Malo o gameplayu, malo o svemu -

Misija ima 6 i raspoređene su po celom svetu. Nemojte sada da očajavate i govorite kako je igra prekratka. Svaka od ovih šest misija ima još tri-četiri male misije, koje se samo tako zovu. Naime, svaka mala misija traje dugo i predstavlja jedan nivo. Kada se sve sabere i oduzme, dobija se cifra od ukupno devetnaest misija napumpanih adrenalinom i scenama borbe, pošto nikada nije bilo zanimljivije biti WW2 vojnik.

Skoro ceo komandni interfejs je urađen kao u svim dosadašnjim Medalima, samo sa jednom malom inovacijom - a to je kalibracija analognih palica. U suštini, ako ne možete da se naviknete na dual sistem kontrolisanja lika, onda barem podesite da vam palice budu što osetljivije. Nažalost, podrške za eventualni USB miš i tastaturu su izostavljene, ali, kada se malo bolje sagledaju stvari, kod nas niko nije lud da kupi tako nešto.



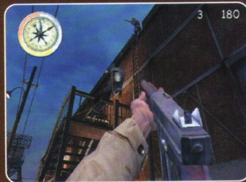
HUD ili Head Up Display je malo redizajniran tako da kompas, umesto da uvek pokazuje sever, uvek pokazuje mesto cilja misije. Konkretno, ako se smer i pravac vašeg kretanja poklapaju sa smerom strelice na kompasu, idete na pravu stranu.



Jedna od najvećih mana ove igre, kao i celokupnog serijala, jeste linearnost misija. Dakle, imate primarni zadatak koji morate da obavite, zatim sekundarni koji je povezan s primarnim, a da biste sve to obavili, treba da uradite nešto tipa "go & unlock this door". Osnovni zadatak je da ukradete glavni prototip novog fašističkog bombardera. Dakle - istorijski trenutak. Sve misije osim prve i ove su manje-više lake. U određenom trenutku morate da budete neprimetni. Ukoliko se pak to desi, morate sve ispočetka.

Šta reći za grafiku, osim da je zaslužila čistu peticu. Animacija svakog pokreta je verna, a poboljšan je hit-lok sistem, kao i AI protivnika. Evo, opisaću vam jednu zanimljivu scenu. Naime, uletim ja u rulju od 5 SS-ovaca. Pobijem četvoricu s mašinkama, a jednog ranim u ruku, dovoljno da ispusti oružje. On se bacio u stranu, kako bi pokupio oružje i, naravno, zaštekao se. Svaka čast za AI scriptu! Svaka čast za Hit Lock sistem.

O grafici i zvuku možemo da pišemo toliko da ne bi stalo na dve i po strane. Naime, teksture, level design, osvetljenje, specijalni efekti - sve je to urađeno na jednom višem nivou. U poređenju s drugim igrama ovog tipa, sve one izgledaju kao male bebe. Moram priznati da me je prijatno iznenadila misija sa tenkom, u kojoj imate neverovatne mogućnosti kao npr. da srušite kuću i sl.



Sve u svemu, ako se uporedi sa prethodna dva naslova, Frontline je jedan od najuzbudljivijih. Konačno ćete videti kapitulaciju Nemačke. Međutim, da li je Frontline i poslednji Medal of Honor koji se igrao, saznaćemo uskoro. Uz najtoplije preporuke, morate voditi računa o tome da je igra na čak tri diska, pa ako vam se igra najbolji FPS na PS2, onda navalite!





Uroš Tomić

No One Lives Forever



Uh, kakav sam ja maler... Ne mogu da verujem da se meni sve zalamaju neki zvučni naslovi, a da su svi neki portovi, ili klonovi, ili prerade. Tako mi i treba. Onomad sam rekao kako bi nam koristio jedan ženski član redakcije, pa sam morao da bežim iz zemlje i pišem pod ženskim pseudonimom. Sledeći katastrofalan potez je bilo komentarisanje kako nema dobrih prerada sa konzole na konzolu. Eko-la. Oćeš - izvoli. Kao šamar. Bupete...

I, šta se dešava? Dešava se to da se nijedna igra ne prenese verno i uspešno, ali da pruži tu i tamo ponešto iz originalne verzije (čast RETKIM izuzecima), što je i ovde slučaj, ali po koju cenu?

Svaki FPS mora da poseduje dve stvari koje su 1) stabilan frejm rejt i 2) fluidnost kretanja, podrazumevajući i funkcionalnost komandi. Nego, da ne ispljujem ne-daj-bože ovu igru u startu, nego da se vratim logičnom sledu okolnosti...



Igra se pojavila pre cirka dve godine, a i kada se pojavila, iako je bila krajnje zanimljiva i interesantna, nije bila neko čudo u bilo kom pogledu. U glavnoj ulozi je ženski lopov, koji je doživeo PROSVETLJENJE i prešao na "drugu stranu" - čekajući povoljan trenutak da iskaže svoje specijalne sposobnosti. U stvari, kako bih bio precizniji, to je u stvari parodija na Džemsa Bonda i Ostina Pauersa (ili kako već), sa veselom atmosferom šezdesetih, koju prožima sijaset interesantnih likova, kako pozitivnih tako i negativnih.

Ona (Kejt Archher) dobija zadatak da provali aktivnosti grupe H.A.R.M., koristechi bespotrebne drangulije, shunjajuchi se tamo-amo, od tachhke A do tachhke B, reshavajuchi misije isponjavajuchi razne ciljeve. Shta iz svega toga dobijamo? Pa igru interesantnog zapleta I sharmantnu po svojoj zamisli I generalnoj ideji, koja je tehnichhki potkazala I na planu grafike I na planu fluidnosti kretanja. Kroz igru ćete biti upoznati sa "mračnom prošlošću" protagonistkinje priče, a bo'me ćete moći i da igrate epizodu iz njenog predašnjeg života. Pored toga, mnogo likova (pijani Škoti, jednooki banditi, "Mongoli" koje čuvate...) doprineće atmosferi igre, a već ćete tu primetiti sjajne dijaloge, naravno - ako vas ne umori uvodni brifing u bazi operacija, koji drže dva ENGLESKA KOPILETA. Kako biste do njih došli, treba proći napola komičan trening u postrojenjima službe.





Mislim, nije da igra nema svojih momenata - o, ima ih ona i to u izobilju, a bom'e i raznih aspekata, kao što je šarm špijunaže i intrige, pa onda i nelinearnost igre, što doprinosi i replay faktoru, ali nekako mi nije to to.

Recimo, šta ako se neko ne snađe baš najbolje s komandama, baš u presudnom momentu? Pa se u spletu okolnosti i događaja dogodi da se alarm aktivira? Nesnosno bre, nema dugmeta da se to isključi, a u mozak me kljuca, kao da mi se popeo detlić na glavu i da obrađuje tehnički - DOAJENSKI, što bi se reklo. Možda ga i ima (misleći na DUGME), ali je sasvim moguće da ga nisam pronašao.

A onda, kako bi se doprinelo istraživačkom faktoru, sakupljanje "inteligencije" tj. obaveštenja, u vidu memoa, pisama, "manila" omotnica i tako tog đubreta, što doprinosi priči (u nekim slučajevima), dok je s druge strane interesantno jer se obično radi o birokratskim i hijerarhijskim pošalicama, ljubavnim pismima zaposlenih i ko zna čega sve još (pošto nisam imao vremena da čitam BAŠ sve). Na kraju misija, ocenjuju vas na osnovu sakupljenih obaveštajnih predmeta, preciznosti, pogođenih mesta... Misije su, kao što sam već rekao, raznovrsne i interesantne, što je još jedan plus igri. Biće tu odbrane, spasavanja, infiltracije, pa sve do deaktiviranja bombi i otimanja neprijateljskog padobrana pri slobodnom padu (kao u filmu Drop Zone). Komični elementi su i ovde više nego evidentni, u šta ćete se I sami uveriti, ukoliko budete odlučili da pribavite ovaj naslov, makar na kratkotrajnu upotrebu. Recimo, scena "maltreta" u Maroku, gde lik kojeg želite da ispitate izmaltretira samog sebe psihički i sam od sebe oda svog šefa. Tragedija.

Ali, kada se malo duže igra, izbegavanje, šunjanje, skakanje i



1 igrač

Memorijska karta 150KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Ime: No One Lives Forever
Izdavač: Sierra
Sistem: NTSC
Žanr: FPS

PlayStation 2

pucanje izgube draž zbog nefluidnosti kontrola i neblagovremenog odgovaranja na komande istih. Čak ni opcija automatskog nišanjenja koju možete da "izmanipulišete" u meniju, i osetljivost kontrola, koju na istom mestu podešavate, neće doprineti igrivosti. Slično je i s brojem frejmova u sekundi, koji, koliko mi se čini, nije stabilan ni pri animacijama. Ne-do-pu-sti-vo!



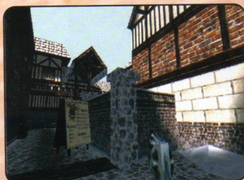
Obavezne špijunske naprave su interesantne, ali nisu preterano zastupljene, mislim, možete vi njih da koristite, ali ne preterano obilato. Isto je i sa pomanjkanjem dugmeta za isključivanje alarma koje sam već imao prilike da pomenem. Igra bi bila dublja i kompleksnija da je na ove aspekte obraćena pažnja, ali šta da se radi, e?

Elem, grafički, ni kada se pojavila efekti nisu bili spektakularni. Tako, sada, oko dve godine docnije, deluje zastarelo. Isti fazon kao i sa Kabutom, nekako mi se čini da je to izgledalo bolje ili su meni oči u međuvremenu ostarile. Teksture su sasvim pristojne, dok su animacije nekako nezgrapne i kockaste.



Što se tiče audio-prezentacije, ona je, s druge strane, GRANDIOZNA ('fala, ljubi te b a t i c a , prim.aut.) odšljakana, mislim - stvaaarno, oni glumci ne da su odradili posao, nego su napravili bre DVA posla. Jedan muzički, koji je poluparodija bondovskih tema, a drugi - govorna gluma, i to svih likova podjednako, i dobrih i loših, koja ih je maltene oživela. Svaki ponaosob kao da ima dušu i karakter, a ne kao da je gomila elektro impulsa u sajber svemiru... FANTABULOZNO! A tek Kejt kad prozbori, UF, KUKU, ne da kaže, nego je baš rekla - ne često, ali temeljno izrezonovano i kvalitetno prozboreno.

Ne znam da li da je hvalim ili da je kudim, ipak je činjenica da su me ovog meseca smorili FPS-ovi kojih je, za razliku od proteklih meseci, ovog puta bilo u izobilju. Vi se u svakom slučaju potrudite makar da je šacnete, pošto ne verujem da će je baš svi želeti u svojoj kolekciji.



Želim da se zahvalim bratiji koja mi je proteklih meseci pružila podršku u svojim pismima. Pošto sam u poslednje vreme ređe u redakciji, ne mogu da svima odgovorim, ali bih vam se uz reku suza (radosnica) zahvalio - HVALA VAM, ljubi vas batica!

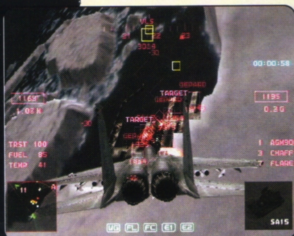




Uroš Tomić

LETHAL SKIES

Elite Pilot: Team SW



"Avijonu, slomiću ti krila, i pilota, najgoreg debila...", pa `tedoh da vas pitam da li ste kojim slučajem prisustvovali Čorbinom koncertu i SPEKTAKULARNOM VATROMETU koji je u to doba PRIREĐEN gledalištu... VELIČANSTVENO i nadasve SPEKTAKULARNO! Nego, da ne pričam o legendarnom Bori, nego da se bacim na ostvarenje Sammy Entertainmenta koji nam je dostavio igru koju karakteriše nekoliko veoma bitnih stvari... Ali, da krenemo redom.

Prvo bih želeo reći da je u pitanju arkadna simulacija avionskih bitaka. Doduše, ne samo avionskih, ali je imperativ prevashodno na tome. Onda, neophodno - podvlačim NEOPHODNO - je odraditi trening kako biste skapirali kako BRZO sve funkcioniše. Evo, na primer, JA nisam išao na trening i bio sam frustriran odvijanjima koja su se desila na terenu. A onda sam otišao na tutorial misiju i uvideo sam da ili a) neko tu nije normalan, ili b) programeri očekuju da svi poseduju sposobnosti Alena Čumaka, Ljubiše Trgovčevića ili KLEOPATRE, KRUNISANE KRALJICE MEĐU PROROCIMA, pošto očigledno misle da mi umemo da vidimo budućnost i da čitamo iz tuđih umova. On meni kaže - "uzleti", ja uzletim, a on kaže - "dobro, sada sleti". "Kako?", pitam ja i shvatim da pričam sam sa sobom, pošto shvatam da je to konzola i da još nije naučila da komunicira.



Nego, u pitanju je intenzivna i brza pucačina, koja vam omogućuje i da naučite i da vozite ekstremno moćne letelice, na dvadeset misija širom celog sveta. Kada smo kod aviona, od devet ponuđenih (pre ili kasnije) sedam je realno i u svetu postoji, dok su dva kao bonus nepostojeći, ali VALJANI.

S druge strane, misije koje su raznovrsne i koje će vas furati na sve strane zemljine kugle su prepune kako podrške tako i neprijatelja koji variraju u lokalitetu, kvantitetu i kvalitetu.



Pored manjih zemaljskih, a bogami i nebeskih, tu će biti i neki strateški razvrstani, tehnički nadograđeni i arsenalom unapređeni protivnici, koji su, ako smem da dodam, enormno dobro modelovani. Sada, kada malo temeljnije razmislim, vascela grafika je nekako veoma dobro uštimovana, jer mi ceo KRAJOLIK deluje krajnje uzvišeno, bilo da je u pitanju glečer koji reflektuje, kokpit koji šljašti, neprijateljska mašinerija koja je MODELOVANA i, i, i... PRERENDEROVANA i sva onako skroz... neopisiva.

Tu je Njujork, tu su eruptivni vulkani koji boje nebo u crveno-braonkasto-žute tonove, tu su svetlosni efekti, i eksplozije i još mnogo toga, a borba, tek kad krene u tim istim, malopre opisanim, predelima, U-HAAA! Malo na topove koji bljuju, malo na projektile i radar koji vam je od velike pomoći, na sve je obraćena pažnja, samo, ja sada shvatam da nisam obratio pažnju na zvuk, namerno isključujući ton. U 6 ujutru. Pa vi sad vidite kakva je igra kada sam je igrao u 6 ujutru.



Kontrole su veoma responzivne, avioni brzo reaguju i, kada budete navikli na njihovo ponašanje, bog sveti zna šta ćete biti u stanju da učinite neprijateljskim postrojenjima. Shvatajući da mi tragično ponestaje prostora, igru savetujem i preporučujem ljubiteljima aviona, a svima koji mi žele zlo, želim da izjavim: "I JA VAMA!!!". Hvala.



1 igrač

Memorijska karta 230 KB

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation 2

Ime: Lethal Skies - Elite Pilot: Team SW
Izdavač: Sammy
Sistem: NTSC
Žanr: Avio pucačina

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.0	4.0



TRANSWORLD SURF

Miloš Marković



Koliko puta ste gledali na televiziji surfere i poželeli da makar jednom i vi budete na talasima. Međutim, da li znate da je ovaj sport jedan od najopasnijih ekstremnih sportova. Takođe, da li znate da surfer bukvalno "traži nevolju" svaki put kada traži veliki talas. Naime, na nekim plažama tamo "preko bare" zabranjen je pristup surferima jer su opasne po život. Naravno, sve je ovo bio uvod u jednu igru koja će vas poput Tony Hawka držati uz ekran dosta dugo.

Trans World Surf je igra koja na PS2 konzole donosi jedan od najboljih endžina ikada skrojenih. Moram priznati da sam bio zaprepašćen kada sam video šta sve dozvoljava ova igra. Naime, za generisanje talasa korišćeni su pravi vremenski uslovi. Kada naiđe dobar talas, vi morate da se zaletite, uđete ispod talasa i odvezete ga da biste došli na vrh tog talasa. Takođe, možete da iskoristite talas kao odskočnu dasku i da uradite neki od oko 50 trikova. Ono što je fascinantno u ovoj igri jeste realnost pokreta odnosno animacija. Oko 80% resursa ide na likove u igri dok je ostatak zadužen za realističnost vode kao i animaciju pozadine. Što se same vode tiče, pa recimo da je dobra a ono što je karakteristično kada "uđete u talas" jeste to što vas on ili usisa ili vas izbaci napolje - baš kao u stvarnom životu. Da biste ostali što duže u dnu talasa, morate držati savršeni balans. To se, naravno, ne da lako uraditi jer vas talas tera napolje. U suštini, pomoću dugmića za spin održavate se na talasu i što dublje prodrete u talas, dobićete više poena.



Kontrola kamere je za svaku pohvalu. Naime, kada se zaletete na talas ili kada ste na njemu, kamera je vama iza leđa. Dakle - čisto treće lice. Međutim, kada uđete pod talas, ona se okreće za devedeset stepeni tako da igrač ima savršen pregled igre. Kamera će se uvek truditi da igraču ne bude neugodno ili pak da ne krivi vrat i sl. Igra zaista ima izvanredan osećaj brzine. Ukoliko ne znate, brzina jednog talasa može da bude i do 200km/h. A kada ste vi na njemu, postajete isto toliko brzi, a ova igra to verno simulira. E sada - ono što me je konstantno nerviralo jesu kontrole. Naime, sve je lepo i interaktivno i joypad se trese kada naletite na talas. Međutim, kada odskočite sa talasa i uradite trik, pa ga vežete sa još jednim, pa opet i, taman da se dočekate, vi padnete. Ne znam u čemu je caka, ali u 99% slučajeva sam bupnuo sa talasa. Da biste se ponovo popeli na talas, morate da isečete talas i ponovo dobijete na brzini, a to je relativno lako posle nekoliko sati igranja.

Igra pruža zaista pregršt modova za igranje, kao i likova i lokacija. Kao i u Tony Hawku, i ovde postoji Carrier mod koji vas vodi na razne lokacije širom sveta. Naravno, u ovom modu je cilj da obavite niz zadataka koje vam igra unapred određuje. Interesantno za ovaj mod jeste to što možete da birate kada želite da se takmičite. Dakle - dan ili noć, a pravo da vam kažem, totalno je nebitno. U igri postoji nekoliko lokacija a na početku dostupan je samo Kirra Point, ali, kako dalje napredujete, otvorićete Todos Santos, plažu u Meksiku koja je jedan od najtežih nivoa (logično jer je i poslednji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Carrier modu i time poboljšavate svoje karakteristike i dobijate bolje daske. Od ostalih modova tu su: Single Session, gde treba da prebacite najbolji skor na mapi za dva minuta. Zatim je tu Free Surf u kojem je dozvoljeno igraču da odvežba nivo pred Carrier, naravno bez vremenskog limita. I na kraju, jedan od najzanimljivijih modova jeste Multiplayer. U njemu se dva takmičara nadmeću u brojnim mini-modovima ove igre. Po meni, najigriviji je TAG mod u kojem se takmičite kao dve ajkule.



Za sam kraj napomenuću da ovo nije igra za svakoga, već za one kojima je adrenalin neophodan.



1 igrač

Memorijska karta 31 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Transworld Surf
Izdavač: Atari
Sistem: Pal
Žanr: Simulacija surfinga



Mihailo Tešić

SHIFTERS



"U carstvu slepih, ćoravi su kraljevi", glasi mudra i večno te univerzalno primenljiva (a baš stoga i mudra) izreka. Početak leta se baš ne ubi od kvalitetnih naslova za PlayStation2 - izgleda da je industrija svu energiju uložila u najave onoga što sledi i da se istrošila na E3 sajmu. Čak i ona glavna igra koju opisujemo u ovom broju i koja je nesumnjivo remek-delo i hit kojim bi mogao da se popuni ceo broj, čak je i ona u stvari napravljena pre godinu dana, ali se tek sada pojavila u Evropi. E, u takvom okruženju treba shvatiti ovaj opis Shiftersa.

Stanovito vreme je prošlo od neke dobre fantazijske akcije iz trećeg lica za PS2... Devil May Cry, vrati se, sve ti je oprošteno! Da odmah raščistimo, Shifters nije baš blistava igra. Ali, da može da vam pruži pristojnu zabavu za nekoliko večeri, može.

Nažalost, ovaj proizvod pati od uobičajene boljke novije američke produkcije konzolarnih igara: bajinski intro, a igra koja sledi baš ne podržava sve to loženje s početka. No, vi ste neverovatno kul dizajnirani baja (čak toliko kul da je pomalo smešno - tip liči na nekog superheroja ili pre na američkog kečera), sin boga, koji je dobio poziv preko svoje verne `tice da je zamak njegovog prijatelja u opasnosti, pošto ga opseda zverska vojska zle Inkvizicije. Eto vas tamo i spremni ste da uronite u desetak i kusur nivoa vitlanja raznim oružjima i magijama.

Igra ima nekakvu RPG premisu. Vaš baja uglavnom trčkara po dungeonima i ubija monstrume, ponekad malo skakućući i nalazeći tajne prostorijice (tako što ćete pritisnuti ú na sumnjivim mestima i aktivirati, recimo, svećnjak-polugu koji vam otvara tajnu prostoriju ili prosto tako što ćete probati da prođete kroz neki zid ili da naskočite na neki visoki ispust), te sakupljajući predmete "za dalji napredak igre" kao što su ključevi i predmeti za "ličnu korist & napredak" kao što su raznorazni napici (za lečenje, nevidljivost, brzinu...), nova oružja (u cilju primetnog smanjivanja broja udaraca koje je potrebno spustiti na zlotvore) i oklopi. Iako nema konkretnih brojki kao u punokrvnim RPG-ovima (nema osobina vašeg lika, brojki koje govore koliko štete nanosi udarcem i sl.) niti merača EXP-a, vaš baja ipak svako malo dobije poruku da je prešao nivo (što se kaže: uvideo nove finese u dragulju života tako što je besomučno gasio i gazio taj isti život u drugima) i da imate pravo da potrošite poenčiće na neku od tri osnovne osobine (predstavljene samo "barovima"): mind, body i spirit. Te osobine ćete moći da povećate i skrolovima tj. pergamentima koje ćete nalaziti uglavnom na tajnim lokacijama. Naravno, baja ima pristup i mađijama: u poečtku su to male zekilice kao što je Light, a kasnije ćete već dobiti pristup moćnijem arsenalu razornih i korisnih čarolija...



Pored ovih potpuno standardnih stvarčica, "fora" koja bi trebalo da izdvoji Shifters od konkurencije je nagoveštena u imenu igre. Naime, sakupljaćete i određene dragulje koji vam daju moć promene oblika! Kada jednom nađete dragulj, dobijate za stalno mogućnost da uzmete taj oblik, a različitih oblika ima dvadesetak - od zveročoveka (beastman), jednog od najčešćih protivnika, do Genia, magičnog duha. Svaki oblik možete dodatno razvijati trošeći poene (koje takođe nalazite tokom igre u obliku nekakvih dragulja) čime dobijate nove osobine vezane za taj oblik. To zaista dodaje neku vrstu dubine igri, pošto oblici imaju prednosti koje dolaze do izražaja u određenim trenucima igre, a jači oblici, pogotovo kada ih razvijete, daju vam pristup specijalnim magijama i drugim čudima. No, za dostizanje ovakvih stvari potrebno je da temeljito i dugo igrate Shifters.

I, tu dolazimo do problema. Da li zaista želite da temeljito i dugo igrate Shifters? Iako je osnovna premisa bljutavo već viđena, ako je igra zabavna i ako volite taj žanr, nema problema. No, igrivost u Shiftersima je... pa, aljkavo odrađena i stoga će većini biti teško da dugo ostanu zainteresovani za ovu igru. Glavni lik nema glatko kretanje, već ono deluje malo neprirodno i cimavo u odnosu na ono što vi želite da postignete pomeranjem kontrolera. Posebno mu je očajan skok, jer baja zastane, pa skoči kao da je štićenik staračkog doma u Springfildu, pri tom narušavajući osnovne zakone inercije i gravitacije - jer TOLIKO sporo niko ne može da se odlepi od zemlje! (Ali baja je polubog, ne zaboravimo). U borbi ne postoji razlika u potezima, već se sve svodi na lupanje jednog dugmeta i povremeni blok, uz kombinaciju ?+X koja rezultira specijalnim udarcem. OK, razlika se ovde postiže time što animacija napada izgleda drugačije za svaki oblik koji uzmete (što je i logično), ali varijacije u samom načinju igranja na kraju krajeva nema. Pored toga, protivnici su užasno glupi i lako ih je ubiti, a ni oni ne izgledaju baš najraznolikije niti su nešto kvalitetno animirani.

Tu dolazimo do izgleda. Iako su teksture okoline lepe, detaljne i raznovrsne, iako osvetljenje nije loše (mada nije ništa posebno), kod animacije i generalne uverljivosti pokreta onoga što se u igri kreće (tj. vas i neprijatelja) Shifters malo pada. I pored svega toga, kao da su tvorci želeli da zaista zamrzite protivnike, toliko su otaljani poligoni i teksture na njima. Čak sam ponekad imao teškoće da razlikujem jedne bambuse od drugih tupana. Ali, koga briga - ubij ih sve, sve, sve...

1 igrač

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation.2

Ime: Shifters
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	2.5	4.0

59%

MASTER IMPORT

Imamo Original igre Platinum

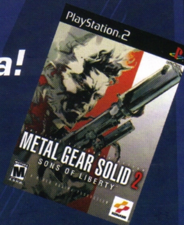
Gran Turismo 3	1490 din
Formula One 2001	1490 din
Teken Tag Tournament	1490 din
Dead Or Alive 2	1490 din
Final Fantasy X	3290 din
Virtua Fighter 4	3100 din



extra ponuda:
G-con 2 Namco original pištolj
+ Time Crisis II original samo 4590 din

Extra ponuda!

Metal Gear Solid 2
2700 din !!!!

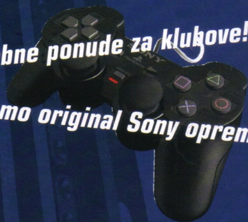


dodatna oprema za PS2 : Multitap, Link kabl, Memory Card 8 MB





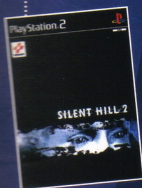
PS2 (za klubove) preko računa
+ ugradnja čipova MESSIAH i NEO 4.1 - bez boot diska,
NEO 2.2 + Exploder (ili Action Replay V2)



Posebne ponude za klubove!

Prodajemo original Sony opremu

Potražite kod nas najnovije igre na DVD-u!







Radno vreme:
10 - 18 h

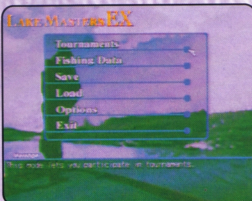
Bulevar Mihajla Pupina 85, (bivši Lenjinov Bulevar, kod Hajata), 11070 Beograd
www.masterimport.co.yu • contact@masterimport.co.yu; 011/142-159; 064/130-10-30,



Igor Simić

LAKE MASTERS EX

Ponovo pecanje ... Taman kad sam pomislio da je sezona završena i da više neću imati prilike da se osećam kao Jovan Memedović vodeći vas na sportsko i rekreativno pecanje svugde po svetu, kad ono - Lake masters EX ! Ma, još jedno polu-hibridno pecanje sa istim lokacijama i svim onim manama koje su imale i prethodne igre na istu temu pomislih ... ali prevarih se ! Grdno !!! Ne samo da igra nije semi-hybrid cyber s . . t nego je izuzetno kvalitetna, pleni grafikom koja je tečna i glatka, izuzerno realnim zvukovima iz prirode, odličnom muzikom koja je više nego dobro uklopljena u igru, lakoćom kontrola i zaraznošću koja će vas već prilikom prvog kontakta sa igrom naterati da pored Lake masters-a provedete nekoliko sati (da ne kažem skoro CEO DAN !!!), a zatim i da snimite poziciju, i sutra nastavite ... i opet ... i opet ... i opet ...



Početak igre je, logično, intro. Nije da bi se u simulaciji pecanja mogao napraviti neki intro koji vas uvodi u radnju - Jednom davno... pre više od 2000 godina, na jezeru tom i tom pojavio se vodeni zmaj koji je kroz vekove uništio okolno stanovništvo grada tog i tog, nemilosrdno proždirući bespomoćne ljude... Vekovi su prošli, zmaj je izgubio puno svojih sposobnosti (mogućnost letenja, nezajažljivi apetit i nemilosrdni instinkt ubice), ali još uvek je tu, živ i spreman da vas proždere jer ste došli na njegovo jezero... Ta - da, tu ri raaaaa (zvuk nekog "horor" instrumenta) i logo - Monster Lake Fishing!!! Ne, ne, ne... ništa u tom fazonu (iako sada znate kako bi izgledao intro za igru koju bih ja pravio). Puno lepih predela, dosta kratak i zanimljiv intro koji ostavlja dozu nedorečenosti i misticizma... taman toliko da vas "navuče" da se oprobate...



Na samom početku verovatno će vas iznenaditi maksimalno uprošćen Main Menu, ali vremenom ćete shvatiti da je to sve što vam je potrebno da biste se sjajno zabavili igrajući ovu dobru simulaciju pecanja. Pod opcijom Freestyle Fishing se krije ono što bismo mogli predstaviti kao Friendly Match u sportskim simulacijama - partija proizvoljne dužine koja vam omogućava uživanje u samoj igri bez takmičarskog karaktera i protivnika (kompjuterskih). Tu je i Continue čije značenje nije potrebno posebno objašnjavati i New Game koji je ekvivalentan Career modu... U New Gameu se krije odabir likova (muško ili žensko), od kojih se svaki razlikuje po tehnici bacanja mamca i, naravno, po izgledu. A zatim su tu Tournaments na kojima ćete učestvovati samo ako imate dovoljan broj poena za prijavljivanje na isti - a turnira imaaa... ma koliko god zamislite. Različiti nivoi takmičenja u okviru kojih se održavaju turniri... Tu je i Private Lake koje vremenom "sređujete", potajno se nadajući da će se jednog dana, kada steknete odgovarajuće uslove za to, na njemu održati turnir!!! Go Fishing će vam biti koristan kada vam zafali poenčića, a turnir nije blizu... Postoji kalendar koji počinje od prve nedelje aprila i napredujete kroz vreme, isto kao i kroz turnirske lestvice, postajući sve kvalitetniji i iskusniji.



Borba s plenom i izbor mamca ovoga puta su najbliži realnosti i trebaće vam dosta vremena da savladate svoj prvi plen i ustanovite da ima 300 grama!!! Posle samo nekoliko sati provedenih uz Lake Master, ni ribe od 1kg neće biti problem... Pažljivo slušajte sagovornike koji će povremeno razgovarati s vama i izvucite pouku iz njihovih reči. Trebaće vam!!!



1 - 2 igrača

Memorijska karta

Vibracija

PS2 PlayStation.2

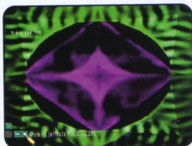
Ime: Lake Masters EX
Izdavač: Midas
Sistem: Pal
Žanr: Simulacija pecanja



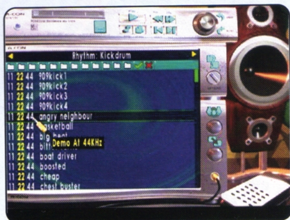


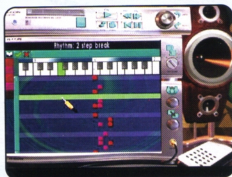
Igor Simić

MTV MUSIC GENERATOR



Stigao jeee!!! Stiigaooo!!! Evo kako je zvučala moja reakcija prilikom saopštavanja da je novi MTV Music Generator tu i da je dostupan! Prirodno, pošto sam JA jedini član redakcije Bonusa koji živi od svirki (ali to ne znači da zapostavljam svoj rad na polju edukacije mladih igračkih kadrova i uništavanja CNS-a konstantnim odlascima u svet video igara), nijednog trenutka nije se postavilo pitanje ko će dobiti čast da vam prezentira (ukratko i subjektivno, nažalost) ovu "igru". Ovo "igra" je moralo biti tako napisano, jer MTV Music Generator nikako ne spada u ovu kategoriju i još od prve svoje verzije ove igre, Codemastersi ističu edukativni značaj i stvaralačku dimenziju koju u svima, pre ili kasnije, budi Music Generator. Praveći nove "pesme", još na "kecu" provodili smo dane i dane kraj Sonyja, a mislim da nije mali broj onih koji su, da bi snimili ono što su proizveli, potrošili brdo para kupujući memory kartice (na jednu memo-karticu staje 2-3 kompozicije)... Zanimljiv je i komentar kolege Ježine vezan za Music Generator - Ovo je toliko dobro da i ne primetiš koliko vremena provedeš vezan za konzolu... Pa, da sam vežbao klavir toliko dugo, sada bih već bio muzičar!!! Napravite još nekoliko prelaza, podvučete još jedan "tepih", stavite poneku "žvaćkalicu" da malo "zamiriše"... Odvojite klavijaturu na 3 kanala, pa izvučete samo prvi... onda lepo "umergeujete" tepih s time iii... eto jednog dela pesme. Verovatno vam zvuči kao da pričam neki strani jezik, ali posle samo nekoliko dana, biće vam potpuno jasno o čemu govorim.





Intro je, zapravo, najava Funk Plexa - jednog masivnog crnca, koji će vam u kratkom monologu prezentovati mogućnosti koje vam pruža Music Generator - Želite da budete DJ, MC, muzički producent ili režiser spotova? Sve ovo i još malo više nudi vam Music Generator.

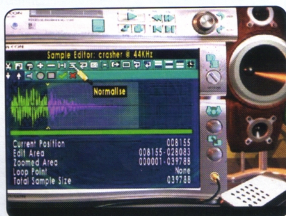
Što se tiče samog gameplaya, sve je ostalo isto, osim što sada pesmu ne slušate u širinu (sleva nadesno), nego u "dubinu" (odozgo nadole). Osim toga, trebalo bi pomenuti jako mali broj semplova koje je moguće koristiti (nemojte misliti da je to stvarno toliko malo, ima ih oko 1000) i mogućnost da koristite sopstvene semplove, koja je i ranije postojala, ali tek sada je poprimila ozbiljnu dimenziju u Generatoru. Od ponuđenih vrsta muzike tu su Trance, Breakbeat, Garage, House, Indie, Pop, R&B i Rock... Ali, samo je vaša mašta i količina memorije ono što vas može zaustaviti u pravljenju dobrog Electro-Reggea, Massive Ambientala, Soula, Acid Funka i drugih muzičkih pravaca u kojima želite da se istaknete.



Sve je tako isto, a toliko različito ... tu su i Cut riff, i Clone, i Resize riff... ali treba "ući u fazon" s komandama i kanalima koje koristite. Verovatno ćete imati problema sa BPM-om, glasnoćom pojedinih rifova i kontrolisanjem njihove jačine i efektom koji koristite na pojedinim semplovima, ali posle samo nekoliko dana sve će se pretvoriti u uživanje i pravićete sjajne kompozicije kojima ćete uveseljavati svoje prijatelje i nervirati komšije.

Delovi Music Generatora koje nikako ne treba zapostaviti jesu Video Generator koji će vam omogućiti da za svoju kompoziciju proizvedete i spot!!! i, naravno, najveća zabava - Music Jam koji će vam omogućiti da na žurkama svojih prijatelja uz još jednog uvežbanog partnera imate sjajne DJ performanse!!!

Pa, možda bi bilo bolje da naučite da svirate neki instrument, pa da umesto da pakujete tuđe, stvarate svoje rifove, ali imajte na umu da se više od 50% trenutne svetske muzičke produkcije bazira na ovakvim programima. Vežbajte, možda baš u vama leži neki novi Sinclair ili Gorillaz!!!



1 - 2 igrača

Memorijska karta 144 KB

Multitap 1 - 8 igrača

Ime: MTV Music Generator
Izdavač: Codemasters
Sistem: NTSC
Žanr: Muzička

PlayStation.2



LMA
Manager 2002



Igor Simić



Eeeee, evo igre koja je menadžerija, i to za PS 2, i što je najvažnije ODLIČNA JE !!! Prva ovakva igra za moćnu konzolu PS 2 i Codemasters-i su postavili osnovu za kvalitet menadžerija na PS 2. Nije mnogo truda uloženo u izmenu verzije sa "keca", ali kada krenete, i prsti vam osete džojstik, a u glavi krene ono ludilo zvano "samo još ovu tekmu i prekidam" uživanju nikad kraja ... Po prvi put u menadžerskim simulacijama (ozbiljnijim) možete voditi timove iz Primera i Segunda Division-a (Španske lige), Bundeslige 1 i 2 (Nemačke lige), Calcio-a i Serie B (Prve dve Italijanske lige), Francuske 1 i 2 lige i, naravno prve 4 lige u Engleskoj i Škotskoj !!!



Posle kraće konsultacije kolega Tešić obreo se na kormilu Engleskog 1 division-aša - Portsmouth-a, a ja na usijanoj klupi nekadašnjeg velikana sa Sardinije, a sada člana Serije B - Cagliari-a. I tako ... mic po mic, dan po dan ... dočekasmo zoru, a da nismo ni primetili kako vreme leti. Tu su igrači skoro svih liga u Evropi, i jedini nedostatak je to što naši klubovi ne učestvuju aktivno u igri !!! Ovoga puta možete da kupujete igrače iz Ruske, Slovačke, Belgijske, Bugarske, Poljske ... Ma iz skoro svih liga u Evropi, što će vam pružiti mnogo širi spektar razmišljasnja prilikom formiranja ekipe.



Komentari trenera za vreme utakmice su na jeziku ekipe koju vodite, tako da ćete sa klupe Cagliari-ja vikati "Tutti avanti!" ili "Balla lungo!", a sa klupe Portsmouth-a "Get back!" ili "Keep the ball!". Utakmice su sjajno urađene, i Highlights-i su sada nešto posebno, ali u suštini ovo je samo verzija LMA 2002 za PS 2. Jedva čekam 2003, a do tada, zna se - uvodim Cagliari u prvu ligu i igram za Evropu !!!



1 - 2 igrača

Memorijska karta

Vibracija

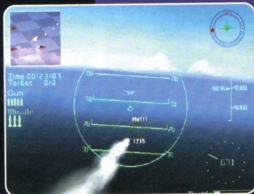
Ime: LMA Manager 2002
Izdavač: Codemaster
Sistem: Pal
Žanr: Menadžerska simulacija

PlayStation 2



Miloš Marković

IRON ACES 2
BIRDS OF PREY



Oduvek sam obožavao avione i oduvek me je vukla želja da se vinem u visine i sve vas gledam odozgo. Nažalost, broj mojih godina ne dozvoljava mi ni da se približim avionu, a kamoli da sednem za komande jednog takvog aviona. Međutim, ko može da mi zabrani da sednem u kokpit jednog virtuelnog borbenog aviona ili nekog bombardera iz perioda World War Two.

Ova igra ima pomalo i istorijskog. Naime, u igri je obuhvaćen široki period ljudske avijacije, od perioda Drugog svetskog rata pa sve do modernog doba. Igra najpre od vas traži da položite opšti test o letenju. To ćete uraditi u školi. Ovo nije tutorijal, već prava misija. Sve dok je ne završite, nećete moći da započnete sledeću misiju. Dakle, prva misija zahteva uspešno kombinovanje obe palice, brze prste i, naravno, oštro oko. Ovde ćete se upoznati i sa ne toliko konfuznim sistemom kontrolisanja letelice, kao i sa osnovnim naoružanjem. Da biste dobili zeleno svetlo za dozvolu, potrebno je da izvedete nekoliko akrobacija, eliminišete nekoliko statičnih meta, nekoliko pokretnih meta. Na osnovu utiska dobijate ocenu. Ukoliko ova ocena zadovolji određeni kriterijum igre, možete da krenete u dalje igranje. Međutim, ako ne zadovoljite, moraćete da se ponovo pozabavite istom misijom.

Kada završite ovaj trening, dobićete svoj prvi avion i prvi zadatak. Generalno gledano, sve misije su podeljene na dva tipa. Ofanzivne misije od vas traže da se probijete kroz vazdušnu odbranu neke baze i eliminišete to i to. Naravno, ovo je samo jedna misija. Cilj ovih misija je da uništite određenu metu. Defanzivne misije su potvrda poslovice koja kaže da je odbrana najbolji napad. Određeno vreme morate da branite određeni cilj, a kada desetkujete neprijateljske redove, morate zadati konačni udarac.

Kroz igru ćete putovati kroz vreme. Na početku su vam dostupni samo stariji avioni, bez ikakvih projektila već sa topovima od 400mm. Naravno, misije u kojima se pojavljuju ovakvi avioni su smešno lake. Kasnije dobijate avione iz serije "F-ova", kao i još neke prototipe koj tek treba da se pojave (XM-pa broj). Misija ima samo 35 i sve su smeštene širom sveta. Teren koji je ispod vas je neverovatno precizan i podložan je deformaciji. Npr. ukoliko gađate neprijateljski PVO i promašite ga, na mestu gde je pala raketa ostaće krater od eksplozije. Ukoliko uništite cilj, bićete nagrađeni jednom lepom eksplozijom. Ono što je autor hteo da kaže jeste to da je celokupan ambijent impresivno urađen. Nažalost, najnoviji nastavak Ace Combata nismo imali prilike da igramo jer postoji samo japanska verzija. Ali, kažem vam da ukoliko četvrti nastavak Ace Combata bude imao ovakve ambijente, postaće jedna od najprodavanijih igara. Dalje, dan i noć se smenjuju u toku igranja. Dakle, ukoliko poletite po danu, ali kasno, lako se može desiti da vas uhvati noć ukoliko odugovlačite s misijom.





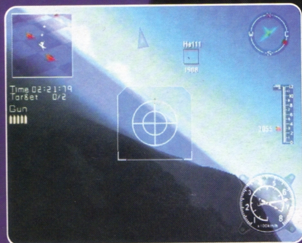


Jedina razlika u odnosu na Ace Combat jeste to što ovde imate vrlo strogo definisan broj raketa, tako da morate biti bolesno precizni kada je u pitanju Air-to-Air combat. Ovo je po meni vrlo pohvalno jer morate priznati da je glupo da imate oko 900 raketa za ofanzivnu misiju. Takođe, treba pomenuti i mogućnost ejectovanja pilota kada stanje u letelici postane "kritično".

U odnosu na DreamCast verziju, PS2 verzija je proširena dodatnim misijama (kao što sam rekao, imali smo 25 misija u DC verziji, a sada čak 35 - dakle deset više) i dodato je nekoliko novih "Gvozdenih Asova".

Kontrolni sistem je lako provaliti. Međutim, možda će vas zbuniti dual pad način upravljanja. Naime, levom palicom upravljate krilcima za gore-dole, dok je palica desno zadužena za levo-desno. Pomoću digitalnih dugmića možete izabrati ugao kamere, a, naravno, za menjanje naoružanja zaduženi su L1 i R1 dugmići. Malo vežbanja i lako ćete se navići. Na zvuk ne treba da trošim slova i reči jer je stvarno OK.

Recimo da volite simulacije letenja kao ja. Recimo da ne želite da čekate Ace Combat 4. Ova igra je pun pogodak jer donosi i podršku za dva igrača, ali samo kao DeathMatch. Kupite ili iznajmite, apsolutno je nebitno. Igra ima sve preporuke. Međutim, ako se pitate zašto samo 75, to je zato što posle određenog vremena igrač izgubi želju za igranjem.



1 igrač

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

PlayStation.2

Ime: Iron Aces: Birds of Pray
Izdavač: Xicat
Sistem: Pal
Žanr: Avio simulacija



RED CARD 2003

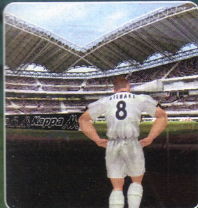
Igor Simić



Pogledam naslov i pomalo se iznenadim. Pomislim - pobogu, pa i u svetu postoje likovi koji drugima nisu jasni, a bave se komercijalom ... I to čitava ekipa - Midway. Kakva to ideja u jednoj grupi ljudi treba da se rodi pa da simulacija fudbala koju će oni proizvesti ponese ime Crveni Karton (red card)? Zamislite samo... Najlošija stvar koja se dešava u fudbalu (crveni kartoni i incidenti koji im prethode) da bude ime fudbalske simulacije. No, možda je i to bolje nego Courtside ili Midways Soccer... I, potpuno zaintrigiran ubacim disk u konzolu i prihvatim se joypada. Intro je cool, potpuno cool... lepe scene, akcije, driblinzi... uhuuu... podiže ga, kakav start sa dve noge u predelu kolena, pa još i mučki s leđa... iii, to je crveni karton!!! Pa onda još jedan gol... dribling... Bekam šutira slobodnjak u finalu protiv Francuske... lep pas... BEKAM u finalu?!?! Pa dobro, kada će već jednom i ti Englezi shvatiti - nisu imali sreće na žrebanju i posle takmičenja po grupama sledi im pakovanje kofera i odlazak kući! Kakvo crno finale protiv Francuza?! Zizu i drugari (iako mu drugari baš i nisu u nekoj formi) su ozbiljna ekipa (koju često "njake" i zbog toga me jako nerviraju).



Red Card Soccer će vam, pored utopijske ideje o finalu Engleza (he, he, he...) ponuditi i dobru zabavu uz nesvakidašnje oblike fudbala i definitivno najluđe poteze i krvlju natopljene startove vaših pulena. Pruža vam se mogućnost igranja na 4 nivoa težine - Amater, Semi-pro, Pro i World Class, ali, imajući u vidu ozbiljnost ove igre i želju da partiju odigrate protiv prijatelja (i polomite noge svim njegovim igračima) koja je dominantna kada je u pitanju ova igra, mislim da će vam to biti veoma nebitno. Sve utakmice igraju se na 6 autentičnih stadiona na kojima će se igrati i svetsko prvenstvo i mislim da sam prepoznao stadion u Gvangdžuu čiju sam maketu negde video. Ako je u prirodi toliko lep koliko i u igri, želim da ga posetim. Veoma!!! Eh, pusti snovi...



Daleko je Koreja. Možete, naravno, igrati i u Tournament modovima - kvalifikacije, pa ako preživite takmičenje po grupama, i, naravno, finalni deo turnira! Tu su i razne vrste custom turnira koje sami proizvodite i skoro sve važnije svetske fudbalske reprezentacije. A nas OPET nema!!! Prosto je neverovatno koliko ljudi koji proizvode fudbalske simulacije zanemaruju našu fudbalsku reprezentaciju koja je pre samo dve godine bila među 16 najboljih u Evropi! Nismo se kvalifikovali. Pa šta?! I Francuzi su primili gol od Balakova i rekli zbogom ujka Luju 1994, a već na sledećem prvenstvu sveta su pobedili!



Ne mora da znači da smo loši ako nismo prošli kvalifikacije... Imali smo tešku grupu - krvoločni Slovenci koji već 4 godine igraju u istom sastavu i fazonu (daj da se mi odbranimo, a Zlatko će već nešto da umulja u napadu), Rusi koje nikada nismo pobedili u fudbalu, Švajcarci koji imaju najbolje čokolade i satove na svetu, perspektivni Farani... Pa, kada malo bolje pogledam, i nismo tako loše prošli.

Inventivno, ali krajnje infantilno, mogla bi biti gruba ocena Red Card Soccera. Tu su i neke novine - sudija na terenu, mečevi sa delfinima, kengurima?! Malo uvrnuto, a?! Pogledajte samo kako izgleda tuča na terenu i pokušajte da svi na terenu, pa čak i sudija, osete koliko ste grubi! Probajte World Conquest mod!!!





1 - 2 igrača

Memorijska karta 130 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

PS2 PlayStation.2

Ime: Red Card 2003
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija fudbala



Igor Simić



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2



Posle četiri godine, cela fudbalska planeta ponovo se nalazi na jednom odnosno dva (Japan i Koreja), zapravo tri (Severna i Južna Koreja) mesta... Sve misli muškog dela populacije na našoj planeti su upućene ka Dalekom istoku, gde će se u narednih mesec dana za svoje mesto pod suncem u Zemlji izlazećeg sunca boriti 32 najbolje fudbalske reprezentacije na svetu. Mišljenja su podeljena i ponovo (kao i uvek) ima onih ekipa koje svojim kvalitetom to zaslužuju, ali nažalost nisu tu - Holandija, Rumunija, podmlađeni Bugari, oslabljeni Čileanci, sudijskim nepravdama pokradeni Australijanci... pobednici Copa America - Kolumbija... svi su oni "imali mesta" u Japanu i Koreji, ali surovi sistem kvalifikacija, koje



su kroz gusto sito propustile samo one koji su formu reprezentacije održavali tokom celog perioda kvalifikacija do samog kraja doveo je baš OVE 32 reprezentacije i pokušajte da ne razmišljate u smeru "Šta bi bilo da se ..." i maksimalno uživajte u utakmicama koje će biti pred vama, jer do sledećeg svetskog prvenstva ima još četiri godine i još puno, puno utakmica koje će sve ove ekipe odigrati, a vi ćete biti taman toliko stariji da ćete, verovatno, zaboraviti sve one koji se nisu kvalifikovali, pa čak i one koji nisu prošli fazu igranja po grupama na svetskom prvenstvu. U pravu je ABBA - The winner takes it all!!! Svi ostali će vremenom izbledeti u sećanju pojedinaca, a imena pobednika ostaće zauvek zapisana zlatnim slovima u istoriji sporta. Sada vam je verovatno malo jasnije



zašto će Bonus u ovom broju odvojiti toliko mesta za igre posvećene fudbalu i predstojećem svetskom prvenstvu. Fantastičan potez EA Sportsa od pre dve godine kada su u okviru kampanje koja je prethodila evropskom prvenstvu objavili igru UEFA 2000 samo mesec dana pre istrčavanja Davidsa i drugara na teren bio je škola za sve one koji su hteli da prodaju svoje simulacije fudbala u onom broju (UEFA 2000 je bio skoro duplo prodavaniji od svog najvećeg konkurenta i najigranije sportske igre u 2000. ISS-a! Priznajte i sami da ste kupili disk, a nemate neko posebno objašnjenje za to) u kome je to pošlo za rukom EA Sportsu, ali prodati dva puta istu foru baš i nije neka unosna situacija (zato i postoje marketinški planovi i strategija prodaje). Bilo kako bilo, nalazimo se u pravoj poplavi simulacija fudbala i, da se ne biste upecali (Plivaj dalje! - reklamni slogan JAZAS-a), moraćete da budete strpljivi i sačekate preporuke onih koji su tu da bi vama olakšali izbor.

Na tržištu su se ovog meseca pojavili - Sven Goran Ericsson, LMA Manager, Winning Eleven 6, ISS 2, prošlog meseca FIFA 2002, a u sledećih nekoliko meseci očekujte Pro Evolution Soccer 2 i Alex Ferguson 2, a nimalo me ne bi iznenadio ni Premier Manager 2002 odnosno njegov surogat Bundesliga Manager 2002... Kako se odlučiti za pravu verziju fudbala ove godine? Pa, lepo, budi svoj, sledi svoje instinkte (ha, ha, ha...) i veruj već oprobanim majstorima proizvodnje fudbalskih simulacija - Japancima (Konamiju)!

Jedan od dva najnovija naslova iza kojih stoje fudbalski magovi je upravo pred vama - ISS 2! Igra je logičan nastavak razvoja svog prethodnika i sada je potpuno jasno da se serijal ISS odvojio od WE i Pro Evolutiona, jer su sada razlike toliko očigledne da je sličnost zajedničkog pretka neporeciva, ali razvoj u različitim pravcima i mogućnosti novog PlayStationa (PS 2) doveli su do toga da sada sitnice (koje život znače) presuđuju u vašem izboru između čak 3 vrste fudbala. Novi ISS ima isti Motion engine kao "stari" Pro Evolution Soccer, grafika je ovoga puta na visokom nivou i vidi se da su programeri ovoga puta veoma predano radili na tome da nam najrealnije do sada predstave dimenziju dubine (3D globalno), da su zaboravili na to da bi mogli da se pozabave i drugim sitnijim problemčićima za koje smo očekivali da budu rešeni. Obratite pažnju na gustinu sprajtova i njihovu samostalnost u kadrovima izbliza, ukapiraćete da je to jedini razlog zbog kojeg trava onako "divljački" treperi. Uvodne sekvence igre počinju rečenicom "I'm a supastar", koja aludira na ime serijala i poigravanjem sa protivničkim igračima desetke Glazgow Seltiksa (mislim da je u pitanju talentovani

1 - 8 igrača

Memorijska karta

Vibracije

Ime: International Superstar Soccer 2
Izdavač: Konami
Sistem: Pal
Žanr: Simulacija fudbala



PS2 & PlayStation.2

Bugarin Petrov), a kasnije se akcija, kako već valja i dolikuje, razvija u ritmu izuzetno kvalitetne i samo za intro napravljene muzike. Pre ili kasnije shvatićete da su meniji skoro potpuno isti kao i u dosadašnjim fudbalskim simulacijama Konamija, ali su toliko "ružni" i nepregledni da će vam se u prvih nekoliko nedelja igranja redovno dešavati da promašite željenu opciju klikćući na oblast pored one koja je loše obeležena iii... U celoj igri meniji su dosta zakomplikovani što daje minus atmosferi pre samog istrčavanja na teren. Sam gameplay se



pljeni u svakoj verziji fudbala koju proizvode. U nove izazove će vas sa komentatorskih pozicija povesti John Champion i već prekaljeni lisac Mark Lawrence koji su ovog puta odradili izuzetan posao. Navijanje gledalaca i atmosfera na stadionu nisu baš na najvišem nivou (za FIFA-om zaostaju dobraaano), ali su potpuno dovoljni da vas odvedu u svet fudbala u kome ćete zaboraviti na sve drugo i samo želeti da savladate protivnika. Obratite pažnju na izvođenje slobodnih udaraca koje je toooliko teško i zahteva od vas punu koncentraciju, ali kada ga jednom savladate, vašim majstorijama neće biti kraja. Treba još pomenuti i sudiju koje je ovoga puta NA TERENU, lude odbrane golmana i izuzetno lošu kontrolu prilikom izvođenja slobodnih udaraca koji vam ne pružaju mogućnost da šutirate na gol, a bogami ni mogućnost da potražite željenog igrača. Cool igra, još malo toga nedostaje da bi bila vrhunska.

VERZIJA ZA GAMECUBE

Zamislite samo... dobijem istu igru (ISS 2) i za Gamecube i oduševljen strčim do Brke koji nas dezinformiše kako je igra "Ista u piksel" i kako je potpuno suvišno opisivati i isprobavati je... ali kad smo već tu... hajd` da probamo, iii... Ne samo da igra nije ista u piksel, već je grafika dosta razlikuje od prethodnih "fudbalica" zato što je očigledna namera da se prastari serijal ISS (sa Nintendoa) "dovede" u sadašnje okvire. Fudbal ćete pikati na samo četiri stadiona (veliki minus), u tri vremenska perioda (day, evening i night), a u opticaju je 58!!! fudbalskih reprezentacija!!! Za razliku od "tupavih" Amera koji još uvek izbegavaju da nas uvrste u bilo kakve selekcije, Dragan Stojković - Piksi je u Japanu ostavio trag, toliko dubok da Japanci i dalje cene naš fudbal (iako su nas u dva poslednja susreta pobedili) i jednostavno MORAMO biti zastu-





različita, nekako glatkija, i nema onog "tripovanja" sa dubinom prostora, iako je osnova skoro identična. Pokreti igrača su malo realniji, šut iz igre je dosta lakše izvesti i po svojim karakteristikama bliži je WE-u nego FIFA-i (što u verziji za PS 2 nije slučaj). Meniji nisu onoliko ružni kao u verziji za PS 2, i kreiranje igrača je bolje, i zvuk na stadionu... Po svemu viđenom ISS 2 za Gamecube je izvanredna igra kojoj treba pokloniti pažnju i koja je negde između ISS 2 (za PS 2) i WE 6 (za PS 2). Možda će vam malo neprilika zadavati kontroler, ali... Život teče dalje, navići ćete se i na to... Vidimo se posle svetskog prvenstva!

PS2



GAME CUBE





WORLD SOCCER
Winning E



Konačno vrh!!! Od svih fudbala u ovom broju, definitivno i ubedljivo najbolji... Najkvalitetnija fudbalska simulacija na konzolama (a veoma sam sklon da izjavim i najkvalitetnija uopšte!!!) je tu! Nema promašaja, dve godine su strpljivi Japanci gradili fudbalsko čudo... Najavljivali, prolongirali, IZNERVIRALI (mnogi od nas su nestrpljivost zamenili ovim osećanjem)... ali nikako nas nisu IZNEVERILI. Magovi proizvodnje fudbalskih simulacija su uzeli sve vreme koje im je bilo potrebno da bi napravili svoje mini remek-delo, a kada god se nađete pred prizorom koji vas svojom pojavom oduševi, sve vremenske barijere postaju nevažne... Potpuno glatka grafika, pokreti igrača za koje se ponekad zapitate koliko je mozgova posvećenih fudbalu trebalo da bi se pojavili u igri. Pogledajte samo driblinge, šuteve, voleje, udarce glavom, istrčavanja golmana, ispucavanja odbrambenih igrača... SVE je promenjeno taman toliko da je razlika veeelika, a opet... sve što je trebalo zadržati da bi igra bila nastavak prethodnog serijala je tu. Malo će vas, verovatno, zbuniti izvođenje duplih pasova (kako onih prizemnih tako i "vazdušnih"), a kada se



budete navežbali u pravovremenosti stiskanja magičnih dugmića, vaše partije će postati ona vrsta uživanja koja se retko kome može opisati rečima. Treba jednostavno sesti, igrati i tek onda reći da li je ovo samo jako zarazna igra ili zaraza koja će vas neminovno zahvatiti i u vama probuditi želju da je proširite pokazujući igru i onima koji su zainteresovani i onima koji "nisu u fazonu". Igra je bolest! Ma, BOLEŠTINA!!! Nešto u šta potpuno svesno uđete, a izađete tako što "žickate" lovu od prijatelja i rodbine, u nameri da kupite PS 2.

Kao i u svakom novom delu, tu su novine i razne začkoljice koje ćete provaliti samo uporno trošeći vreme uz Winning Eleven 6... Prvi put (primetićete to u meniju za odabir timova) pojavljuju se skrivene ekipe i igrači?! Imajte u vidu moje znanje severnjačkog dijalekta japanskog jezika (jako slabo) i razumite činjenicu da mi baš i nije najjasnije igranje u Challenge modu, ali to je po starom dobrom receptu - napraviti tri driblinga za redom, pogoditi pet uzastopnih šuteva sa 11 metara, odigrati tri tekme na kojima ćete barem jedanput golmana matirati iz slobodnjaka (moj omiljeni)... a ekipe se

1 - 4 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola

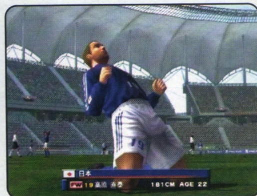
PlayStation.2

Ime: Winning Eleven
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija fudbala









even 6

[o]tvaraju redom - tu su Brazilci iz 1958. (legendarna petorka - Didi, Pele, Vava, Garinča i Zagalo), Milano iz 1990. (Van Basten, Rajkard, Gulit, Donadoni...), Holanđani koji su nam tokom sedamdesetih predstavili totalni fudbal (Krojf, Rep, Neskens i banda...)... Otprilike sve one ekipe koje su obeležile svetski razvoj fudbala u proteklih pedesetak godina.





Prvi put u Konamijevim simulacijama fudbala bićete u mogućnosti da namestite strogoću (Strickness) sudije koji će deliti pravdu u meču koji ćete igrati. A kao poslasticu ću izdvojiti publiku koja može biti Home ili Away i koja će se, konačno, ponašati kao prava ekipa navijača sa fudbalskih stadiona širom sveta. Vi u gostima, šansa za vas... Tajac na tribinama, samo se neodgovorna šačica vaših simpatizera dere... Postižete goooool, japanski komentator zapada u stanje između delirijuma i ekstaze, trošeći svoj glas nemilice (bogami, za te parice i ja bih se svojski potrudio), vaši fudbaleri se raduju, a publika ZVIŽDI!!! Da, da - zviždi! Nisu došli ljudi da gledaju kako njihovi ljubimci gube i ponašaju se shodno tome. Ovaj veliki pomak u atmosferi na stadionima je nemoguće opisati, ali mislim da ću vam barem malo dočarati o čemu se radi ako vam kažem da je uz hladno pivo (Fuj! Igrajte za život - I na konzolama!) ili sokić uz Sony i mrak u sobi doživljaj roditelja koji vas prekidaju kao da prekidaju prenos PRAVE utakmice! Driblinzi su totalno "ludi" i samo ih vaša mašta kreira... Stadioni autentični... Sudije liče?! Ma, sve je tu, čitav jedan mali svet koji čeka da postanete njegov deo. Ne propustite priliku da igrate igru koja će u veoma kratkom periodu postati deo opšte kulture - Winning Eleven 6 . Samo da nije ovog prokletog japanskog...





Sven Goran Eriksson

Igor Simić



Kada sam čuo naslov ove igre, talas zadovoljstva me je preplavio, a srce je počelo ubrzano da mi kuca jer sam dobio priliku da konačno igram menadžersku igru na PS2... Iii... Intro koji počinje rečima Švedska preciznost - engleska strast potpuno me je zainteresovao, zaintrigirao... i taman kada sam pomislio da počinje jedna sjajna menadžerija, kad ono ... Total crap!!! Neka, Bože me sačuvaj, nazovi simulacija fudbala koja bi bez ikakvih problema mogla da se napravi i u verziji za PS - bez značajnijih gubitaka!



Prvo što će vam upasti u oči jeste izbor reprezentativnih ekipa. Tu su SVE reprezentacije koje su ikada odigrale makar jednu partiju "fuce"!!! Kada kažem SVE, verovatno nemate predstavu šta to znači, ali biću slikovit. Napravim kup (custom) na kome učestvuje 8 ekipa i pomislim da ću biti među favoritima, jer su na kupu učestvovali - Bangladeš, Fidži, Solomonova ostrva, Nikaragva, Guam, Kambodža, Sao Tome i Principe (u stvari, nisam siguran da je i Principe u nazivu ove afričke reprezentacije) i moja ekipa - Holandski Antili!!! I turnir bez ikakvih problema napreduje, pre svakog meča komentator predstavi prvu jedanaestorku i SVI igrači su tu!!! Eto pozitivne karakteristike Sven Goran Ericssona, a sada ćemo se malo "pozabaviti" samim gameplayom. Ako ste nekada igrali Kick Off za Commodore 64, vratićete se u one dane, jer dešavanja na terenu neodoljivo podsećaju na ovu igru! Nekome će to biti simpatično (kao npr. meni), dok će u drugima izazvati buru negodovanja ali... Šta da vam kažem? Ponekad je moguće igrati i igru koja je tehnički daleko od prosečne i dobro se provesti. Ne znam šta bi selektoru engleske reprezentacije da svoje ime stavi iza ovakvog promašaja!!!





1 - 2 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola

Ime: Swen Goran Eriksson
Izdavač: 3DO
Sistem: Pal
Žanr: Simulacija fudbala



Mihailo Tešić

ISS INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



ISS formulu tvorci očigledno smatraju dovoljno uspešnom da bi je iskoristili na nekoliko platformi. Pored PlayStation2 verzije, novi fudbal koji NIJE pravio Konamijev legendarni KCET tim, pojavio se i na Nintendovim platformama. Meni je u doba ove fudbalske groznice morala da zapadne bar neka boleština (pored one NAJVEĆE boleštine koja se zove Winning Eleven 6, hehe), a ovog puta to je ISS, ali u verziji za GameBoy Advance.



ISS je, da budemo fer, igra koja se već dosta vremena povlači po prenosivim Dečacima, još od onog prvog GameBoya. I da znate da je to dobro - ova igra je savršena za prenosivu konzolu tj. za konzolu koja ipak ne može da podnese mnogo računanja potrebnog za nekakvu, da kažemo, realističnu simulaciju fudbala. ISS je bio i ostaće arkadna igra, na kojoj god platformi da se pojavi.

Na Gameboy Advanceu, kao što rekosmo, ova arkadna formula funkcioniše savršeno. Kada imate četiri dugmeta + pravac, ne treba da očekujete previše kompleksnu igru. ISS se uglavnom sastoji od dve vrste dodavanja (dugog i kratkog), od kojih je ono drugo u stvari šut na gol, a tu su i dve vrste napada na igrača koji ima loptu: običan presing u kome igrač isturi nožicu ka protivniku i (nadajmo se) ukrade mu loptu, i uklizavanje. Neke veće mudrosti od toga nema. Korneri i slobodni udarci su vraški teški za izvođenje, za šta je glavni krivac ugao gledanja na akciju koji je izuzetno zumiran. Srećom te postoji radar, ali na onako malom i loše osvetljenom ekranu teško je navići se na malecki radar i pratiti tačkice koje se po njemu vrzmaju... No, korneri i slobodni udarci: s obzirom na to da jedino što vam ukazuje na pravac u kome će lopta otići jesu tri tačkice, a ne vidite ni gol ni većinu svojih igrača, zamislite samo kako to izgleda. S vremenom uloženim u ovu igru poželećete da osetite finese, ali one se uglavnom sadrže u načinu na koji vodite igrača s loptom (što bi se reklo, ko dribla - njemu kibla) i kako ćete pretpostaviti te preseći putanju protivničkog igrača s loptom. Kada dođete ispred cilja (na engleskom se to kaže GOAL) samo usmerite igrača ka nekom delu gola i opalite. Veoma teško ćete doći u tu situaciju, a još ćete teže postizati golove, ali valjda uz strpljenje, upornost i vežbu...







Opcije pre meča su iznenađujuće zadovoljavajuće. Osim što možete da birate da li ćete igrati prijateljski meč, penal meč ili ligu (koja se sastoji samo od reprezentacija grupisanih po kontinentima i podgrupa u okviru kontinenata - nema klubova, ali ipak se igra zove INTERNATIONAL SUPERSTAR Soccer). Pre meča imate prepoznatljivi meni sa spiskom igrača u kome možete vršiti izmene, menjati formaciju ali i namestiti do tri taktike koje ćete moći da primenite u igri pritiskom na Select dugme. Takođe su tu razne opcije tj. uključivanje/isključivanje: faulova, zlatnog gola, produžetaka, nameštanje dužine trajanja tekme...

Grafički je igra veoma lepo urađena. Iako je preglednost prilično jadna, tolika blizina nam omogućava da zagledamo kako su igrači nacrtani i animirani. Iako nema varijacija kod animacija (zbog ovih rima uhvatiće me CIA) sve teče glatko, igrači deluju uverljivo, čak i fizika lopte nije loša. Zvuk je odličan - komentator priča kao da je rođen u Oxfordu, zna imena svih igrača (i izgovara ih pravilno, iako igra nema licencu FIFA-e), a publika se dernja i navija.

ISS je jedna veoma korektna igra, štaviše, verovatno je u pitanju najbolja prenosiva simulacja fudbala. Ako baš ne možete da izdržite dok ne stignete do nekog PlayStationa (još bolje ako je na kraju i broj 2) na kome možete da zaigrate PRAVU stvar, onda nosite sa sobom GBA i ISS.



Ime: ISS
Izdavač: Konami
Žanr: Simulacija fudbala

GAME BOY ADVANCE

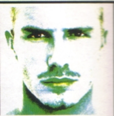
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.0	4.0	4.0

80%



Mihailo Tešić

DAVID BECKHAM SOCCER



Ime: David Becham Soccer
Izdavač: Rage
Žanr: Simulacija fudbala

GAME BOY ADVANCE



Ej, Dejvide, Dejvide, ako si dušu prodao đavolu za onakvu nogu i onakav šut, šta ti je onda ostalo da prodaš industriji video igara? Prodao si im svoje ime, eto šta si im prodao, a ona će sada tvoje ime, lik i delo besomučno eksploatisati, gušeći nas napola kvalitetnim igrama s tobom u naslovu. Zar se ne plašiš da će te mnogi ljudi zamrzeti zbog toga? Ma, boli te...

Ovaj broj BONUSA je, kao što valja, kao što je ispravno i svom narodu milo, posvećen uglavnom fudbalu. Čak i kada nam nacija ne učestvuje na završnici Mondijala, svi smo opsednuti zelenom travom i bili smo zombifikovani tokom ovog meseca. Za slučaj da ste se već navukli na fudbal zbog ovolike izloženosti i da morate da radite nešto u vezi s njim u svakom trenutku, za vas su se pobrinuli tvorci video igara. Prebrojte fudbalske naslove u ovom broju i zapanjite se. A sada ćete moći da dobijete svoju dozu prekrasne igre čak i kada ste daleko od bilo kakvog elektronskog uređaja, zahvaljujući Game Boy Advanceu koji nije zaostao za konkurencijom i tokom Mondijal-meseca nas je obradovao sa čak dve nove fudbalske igre.

Nažalost, ova nije vredna preteranog pomena. Svaka čast g. Bekamu, ali nije morao baš da napravi igru - pošto ova deluje kao da ju je on lično programirao. Malo preterujem, ali David Beckham Soccer me zaista nije zabavio. Ni najmanje.



Igra sama po sebi nije toliko loša, osim u nekim aspektima, kao što je igrivost... Ono ostalo je prosto već viđeno, ali čak i standardi na koje smo navikli u drugim fudbalskim igrama (mada bi ovu trebalo upoređivati samo sa drugim fudbalskim igrama na GBA, što znači s ISS-om, čiji opis se nalazi naporedo s ovim, pa upoređujte) u ovoj su osakaćeni.

Opcije na početku su vam - prijateljski meč, nadmetanje i sezona. U okviru "nadmetanja" postoji standardni kup i tzv. euro liga u kojoj birate gomilu klubova širom Evrope koji će učestvovati u takmičenju koje PODSEĆA na Ligu šampiona. Sezona je baš to - igrate u nekom od osam nacionalnih prvenstava protiv sedam drugih timova. U prijateljskom okršaju možete da birate da li ćete igrati neku naciju ili klub. Od ostalih opcija možete da namestite trajanje utakmice, da isključite faulove i autove - i to je to. Pre meča je moguće (samo!) odabrati startnih 11 i - meč počinje!



Tja. Standardno šetanje igrača koji kao da su na šinama i moraju da napecaju loptu te da je teraju ispred sebe i da šewndaju na sve strane ne bi li izbegli protivnika koji im i ovlašnim dodirom može preoteti tu loptu (vaše učešće u preuzimanju lopte se svodi na utrčavanje u protivnika tj. na pritiskanje dugmadi za pravac, a možete još i da uklizate, s tim što igrač tom prilikom bezglavo kliza desetak metara). Kada vodite loptu, na raspolaganju su vam kratko i dugo dobacivanje, a ovo d(r)ugo dobacivanje je prilično nepotrebno i neprecizno - morate sumanuto dugo držati dugme da biste postigli neku normalnu razdaljinu, a kada ga pustite (što inicira šut), često ćete biti razočarani rezultatom, pogotovo kod kornera i slobodnih udaraca. Mada vam igra prilično dobro pokazuje pravac u kome će ići lopta, to prosto nije to. Kao zanimljive izdvojio bih penale koji se izvode tako što vam kursor za pravac šeta po polukružnoj putanji levo-desno, a vi pritisnite šut kada se on bude našao u tački koja vam odgovara.



Grafički je igra... onako. Igrači su mali te je teren pregledan iako ne postoji radar, a sami sprajtovi igrača time dobijaju na oštrini. Sve to izgleda pristojno dok lopta ne uđe u igru. Ona je velika kao balon (i to onaj Cepelinov!) i kreće se sporo kao taj isti balon, kao da se lepi za zemlju. Pogotovo je to katastrofalno kad šutate na gol. A ni sami igrači nisu najsrećnije animirani. Prosek.

Zvuk bar nije prosečan, već odvratan. Tokom igre skoro da ga nema, što shvatate da je dobro tek kada čujete nešto šušumigavog navijanja i zvuk koji bi trebalo da predstavlja pištaljku ali je očajno sintetizovan. Bar je muzika u menijima simpatična na neki retro-način. Zato David Beckham Soccer uopšte nije simpatičan. Čak mi ni Bekam više nije simpatičan, samo zbog toga što je stao iza ove igre. Iako sam pročitao celu David Beckham priču koji se nalazi kao posebna opcija u meniju...

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
1.5	3.0	2.5	2.0

39%



PlayStation

Moorhen Chicken Chase 3

autor: **Miroslav Đorđević**



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	3.0	2.0	3.5	52%

Izdavač:	**Ubi Soft**	**1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl**
Sistem:	**PAL**	**Vibracija • Analogna kontrola**
Žanr:	**Pucačina**	





Ponekad je čoveku potrebno da se opusti uz neku dobru video igru, koja pri tom ne zamara kompleksnim zagonetkama i logičkim problemima. Ako želite da pustite mozak na ispašu i odmorite se uz nešto što ne traži previše pameti, pravo rešenje za vas je Moorhen Chicken Chase 3. Jedna jedina anegdota je sasvim dovoljna da shvatite o kakvom se naslovu ovde radi - Nemačka je procenila da ekonomski gubitak, nastao usled toga što su zaposleni zabušavali na poslu igrajući Moorhen, iznosi VIŠE MILIONA MARAKA!!! Sve to zbog jedne jedine igre, igre koja je tako jednostavna da je mogu pogurati i veoma slabe konfiguracije računara, a sada se i na PlayStationu pojavila ova konverzija. Zarazno je ovo, ljudi, mnogo zarazno i prokleto jednostavno, tako da vam uz ovu igru vreme leti kao ludo.



Sama radnja u igri je do debilnosti jednostavna. Nalazite se na plaži na kojoj proleću leteće kokoške koje vi ubijate, kao i neke ptice i objekti, koje ne smete da ubijate - i to je otprilike sve!!! Igranje se svodi na pomeranje kursora kojim pomerate nišan, pucanje na iks, punjenje na krug i skrolovanje ekrana na R1 i L1. Pri tom postoji samo jedan teren na koji te živuljke izlaze, a i on je veoma mali. Verovatno se sada pitate šta je onda tu tako zanimljivo i ja vam mogu reći samo jedno - ne znam, a pravo da vam kažem i uopšte me ne zanima sve dok je Moorhen ovako zarazan i opuštajuć! U stvari koje treba da upucavate spadaju zečevi, galebovi, žabe i, naravno, kokoške, dok ne treba pucati u balone, kornjače i nekakve ptičurine koje jezivo podsećaju na kokoške, te treba paziti da ih ne pobrkate (ubijanjem pogrešnih dobijate dosta negativnih poena). Da li je sav taj pernati živalj namerno napravljen da bude sličan kako bi od vas iziskivao minimum moždane aktivnosti (kako ne biste od sve te jednostavnosti pali u komu valjda) ili je to jednostavno greška programera, ne zna se, jedino što je sigurno jeste da liče, te valja paziti na šta pucate. Igra se na vreme i cilj vam je da za postavljeno vreme napravite što bolji rezultat i upišete se što više na high-score tabeli.



Ukoliko vam dosadi ovo silno napucavanje, u verziji za PlayStation se možete okušati i u još nekim naknadno dodatim modovima. Jedan od njih je mod sa detlićima koji od vas iziskuje upravo suprotno od osnovnog Moorhena, znači pažnju i koncentraciju. Sama igra je memorijsko-auditivnog karaktera i sastoji se od ponavljanja melodija koje će detlići kucanjem u drvo proizvesti. Postoje četiri zvuka koje će kompjuter na najrazličitije načine kombinovati, a vama preostaje da ih zapamtite i uspešno ponovite. Tu je i mod u stilu ``prepoznaj i pucaj`` u kome će vam se na ekranu veoma brzo pojavljivati sličice likova iz osnovnog Moorhena. Zatim je tu Minobacač (igra u kojoj će kokoške biti izbacivane iz topa, a vi ih pogađate u letu), pa jedan zaključan mod (otvarate ga prelaženjem ostalih) i, normalno, svi već navedeni u verziji za dva igrača. Ovakve igre su prosto idealne za društvo i relaksaciju, pravi melem za mozak koji za vreme igranja prosto uživa ne radeći ništa. Lepa 2D grafikica i simpatičan dizajn plus sasvim opuštena radnja čine ovo ostvarenje sasvim primamljivim.





PlayStation

Dexter's Laboratory

autor: **Miroslav Đorđević**





Izdavač:	**Bam! Entertaiment**
Sistem:	**Pal**
Žanr:	**Mini igre**

1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola





Iz Cartoon Networkovog interaktivnog studija dolazi nam igra pravljena po jednom od njihovih najuspešnijih crtaća svih vremena - Dexters Laboratory. Prva igra o superklincu Dexteru namenjena je isključivo za mlađe igrače, koje će u najvećem broju aspekata i zadovoljiti.

Za sve one koji nemaju satelitsku televiziju, te stoga verovatno i ne znaju za ovaj crtać, evo o čemu se tu radi. Dexter je dečak od desetak godina koji je supergenije i ima svoju laboratoriju iz koje nikada ne izlazi. Normalno, ta laboratorija je ultra tajna i za nju znaju samo njegova sestra Di Di i glavni rival, Mandark, takođe super pametan klinac iz kraja, koji se trudi da uništi Dexterovu laboratoriju. Jednom prilikom Mandark uspeva da uđe u laboratoriju i njom u potpunosti zavlada, to jest promeni sve šifre kako bi na miru mogao da je polako, sistematski uništava. Jednog naizgled običnog dana Dexter je ujutru, kao i uvek, rekao svom kompjuteru lozinku za otvaranje tajnog ulaza, ali je ostao zatečen kada je umesto uobičajenog odobravanja na ekranu video natpis Access denied! i još gore, svog najvećeg neprijatelja, Mandarka. Tu počinje igra i vaš prvi zadatak - da nekako zaobiđete tu kompjutersku zabranu, uđete u laboratoriju i zaustavite njeno uništenje. Ono što prvo pada u oči jeste veoma zamuljana, nedorađena grafika koja je inače jedan od glavnih minusa ovoj igri. Sam Dexter je nekako nezgrapan i odviše jednostavno napravljen, dok iz nepoznatog razloga uopšte na glavi nema usta (ili ih možda ima, ali su toliko slepljena sa ostatkom lica da se ne raspoznaju). Ni ostali likovi nisu bolje urađeni, ali je bar uklopljenost sa inače solidnom pozadinom sasvim dobra. Igrivost je na početku krajnje pojednostavljena, krećete se kursorskim tasterima i ispitujete predmete na iks - i to je apsolutno sve, sve dok ne dođete do prve mini-igre, a tada stvari postaju dosta zanimljivije. Pomenutih mini-igrica ima jako mnogo i isključivo tada će na probu biti stavljeni vaši refleksi. Tip tih igara zaista varira, od ponavljanja poteza sa ekrana u igri sa plesom do štrcanja buba sprejem i jurenja kompjuterske bube u računarskom programu. Ukratko rečeno, sve je veoma raznovrsno, tako da mlađim igračima kojima je ovo ostvarenje i namenjeno, nikako neće postati dosadno. Pored osnovnog moda sa pričom, postoje i modovi za dva igrača u kojima se s prijateljem možete takmičiti u nekoj od trenutno dostupnih mini-igara. Jedan od ozbiljnijih problema ove igre jeste njena dužina. Naime, ona je zaista prekratka - iole ozbiljnom igraču treba manje od sat vremena da je pređe, ali se i to valjda da opravdati činjenicom da je igra, kao što sam već rekao, pravljena za mlađe igrače. Ono što je s druge strane krajnje pozitivno jesu duhoviti dijalozi i sjajne animacije koje će vas maksimalno zabaviti i nasmejati.



Izvrstan crtani film je dobio svoje interaktivno izdanje koje ga neće baš puno proslaviti, ali mu neće ni ukaljati ime. I pored toga što je ovde u pitanju jedan sasvim prosečan naslov, ja ipak pozivam sve mlađe naraštaje da se okušaju u ovoj igri jer ona definitivno ima šta da ponudi. Kome se svidi - svidelo se!







Sonic Wing Special

Izdavač:	Media Quest	1 - 2 igrač
Sistem:	NTSC	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Pucačina	

autor: **Miloš Marković**

zvuk 4.0 · grafika 3.0 · igrivost 4.0 · atmosfera 4.0 · 70%



Da li ste svesni toga koliko je Neo Geo automat ostavo dubok trag u našim srcima? Sećam se dobro da sam i poslednji dinar ostavljao u "buvarama" kako bih odigrao Metal Slug, ili Street Hoops, ili već neku takvu igru sa ovih plaformi! Kako je zub vremena uspeo da pregazi automate, a tehnika uspela da napravi super realne animacije, ovakav vid zabave otišao je u zaborav. Međutim, zahvaljujući emulaciji, skoro 90% starih naslova se sada može igrati na PC-u ili na nekoj drugoj igračkoj platformi. Imali smo prilike da se upoznamo sa uspešno emuliranim igrama kao što su Metal Slug i druge igre. Sledeća igra u seriji je Sonic Wings, sada sa oznakom Special.







Sve je u suštini isto. Za one koji ne znaju, ova igra je nešto na foru Space Invadersa. Dakle, idete, letite i rušite sve pred sobom. Krajnje jednostavan i zanimljiv zaplet, zar ne? Ono što je ovoj igri donosilo popularnost jeste veliki broj nivoa. Da, verovali ili ne, ovde postoji oko 100 misija. Nažalost, sve se može preći za nekih 45 minuta.

Nego, da ja ne "crnim" igru, već da kažem nekoliko lepih reči. Za početak, grafika. Iako je 2D, efekti eksplozija su mnogo dobro urađeni. Takođe su lepo urađeni i brojni manga efekti kao što su laseri, roboti, čudne zgrade i sl.

Sećam se dobro kada sam prvi put stavio hoklicu pod noge da bih dohvatio joypad i igrao ovu igru na automatima. Behu to lepa vremena. A onda se pojavio Commodor, Amiga, PC, itd. i bukvalno dobrih igara na automatima nije bilo. Sada, u XXI veku imamo toliko moćne konzole da, kada bi se skupili, 10 automata bilo bi kao PSX. Upravo iz ovog razloga, opisujemo vam emulaciju ovog starog dobrog naslova.

Izvinite zbog ovog malog ispada. Kontrole mogu malo da zbune neiskusne igrače. Naime, pored analogne palice koju koristite za kretanje, rezervišite još tri tastera za pucanje. Kvadratić služi za pucanje levo, krug za pucanje desno, dok iks služi za pucanje pravo. Od bitnijih komandi tu su još i L1 i R1 koji menjaju specijalan napad, koji se koristi samo u nezgodnim situacijama.

U igri postoji nekoliko zaraćenih strana i to: Ameri - predstavljeni kao velika nacija sa željom da pomogne. Kod njih su vam na raspolaganju dva pilota od kojih jedan vozi F117A. Rusi - giganti ili oslobodioci. Predstavljeni su kao jedna od najmoćnijih strana u igri. Šveđani... Ne znam otkud oni tu, ali oni su na strani robota. I na kraju, roboti - zla napadačka nacija "from other dimension!" U pojedinim prilikama možda će biti presudan specijalan napad koji je karakterističan za svakog pilota. Na primer, Rus (male pilot) poziva elitne bombardere koji svojim velikim bombama uništavaju sve. Ili, na primer, roboti, koji laserom tope sve. Zvuk je poboljšan, koliko-toliko.





Umesto standardnog MIDI-a, u pozadini ćete čuti interaktivnu muziku. Blah, zar zbog muzike da dodaju Special starom šampionu?

Sve u svemu, ovo je jedna neobavezna igra. Ukoliko vas vuče nostalgija za automatima (kupite jedan:)), nabavite ovu igru i izigrajte se. Međutim, ako više volite T&L, Triple Buffering i Emolition engine, onda zaboravite da emulacija starih dobrih igara uopšte postoji.



PlayStation

Digimon: Rumble Arena

Izdavač: Bandai
Sistem: Pal
Žanr: Tuča

1 -2 igrača
Memorijska karta 1 bl

autor: **Miroslav Đorđević**

zvuk 3.0 | grafika 3.5 | igrivost 4.5 | atmosfera 3.5 | 70%



Do sada ste mazili, pazili i trenirali vaše male digitalne monstrume, a sada je vreme da ih vidimo i u pravoj borilačkoj Digimon igri. Svi poznatiji likovi su tu sa svojim specijalnim potezima pomoću kojih će se truditi da patosiraju svoje protivnike. Ukratko, ukoliko ste fan manijakalne digitalne zabave zvane Digimon, ova igra za vas predstavlja izuzetno rešenje.

"Ackomon vrši digimonizaciju i postaje Ackototanotaton, a onda se udružuje sa Sibinomononom i zajedno postaju Sibiackoigromon...`` Ovako otprilike izgleda jedna prosečna epizoda Digimon Rumble Arenae i crtaća po kome je ova igra pravljena. Ako neko nekim čudnim čudom ne zna o čemu se ovde radi, dovoljno je reći samo da su u pitanju slatki mali monstrumi (al' ti je izraz... - prim. lektora) koji po potrebi mogu postati i opaki veliki ratnici, koji su opremljeni veoma moćnim oružjima i najrazličitijim magijama. Igra počinje lepo urađenim introom (manga crtež), koji iz nepoznatih razloga nije propraćen nikakvim zvukom. Razlog za to mi je krajnje nepoznat, moguće je da je u pitanju samo loša kopija koja je do nas došla ili je greška načinjena još u pravljenju igre, u svakom slučaju, to baš i nije mnogo važno - ipak je to samo intro. Sledi glavni meni koji se sastoji od sasvim uobičajenih modova za jednu borilačku igru. Pored osnovnih modova za jednog (kampanja) i dva igrača, tu je i mogućnost igranja samo jedne borbe protiv nekog kompjuterskog protivnika po vašoj želji i još dva zaključana moda, koje ćete, kao i pregršt novih likova, otključavati prelaženjem nivoa.

Sam način igranja dosta liči na onaj iz Cardinal Syn, po konstrukciji nivoa koji obiluju raznim opasnostima - podovi se ruše, lava i leteće kamenice padaju na sve strane i sve u tom stilu. U takvim uslovima sukobiće se dva Digimona, koji svaku borbu počinju kao obični monstrumčići, da bi se tek tokom borbe (ukoliko sakupe dovoljno kombo poena) mogli pretvoriti u velike i znatno jače Digimone. Likova ima zaista mnogo i svaki ima sebi svojstvene poteze i još važnije - magije, koje inače u borbi imaju presudnu ulogu. Od klasičnih udaraca prisutni su samo direkt rukom na kvadrat i razna bacanja kombinacijom pomenutog tastera i kursorskih strelica, dok je skok na iks, a magije na krug (ofanzivne) i trougao (defanzivne). Ofanzivne magije se uglavnom sastoje od bacanja vatrenih kugli i grudvi leda, kao i ``protrčavanja`` kroz protivnika, dok su defanzivne najčešće u obliku nekakvih magijskih štitova.

Što se tiče igrivosti, Rumble Arena svakako dobija prelaznu ocenu, ali se kod grafičkih i naročito zvučnih rešenja javljaju problemi. Muzika je strogo digitalizovana i skoro da liči

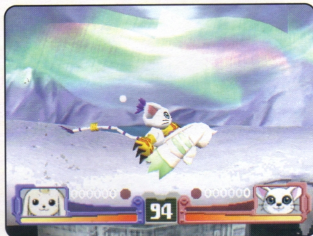


na onu sa Game Boya, te ume izuzetno da iritira. Grafički kvalitet igre strašno varira od nivoa do nivoa. Taman kada mi se učinilo da je grafika čista nula, naletelo je nekoliko arena koje nisu tako loše izgledale, pa zatim - sve po starom. Uopšte mi nije jasno kako su tvorci ove igre dozvolili da dođe do takvih ozbiljnih propusta u dizajnu pojedinih nivoa u igri, valjda je to sve zbog veoma tesnih rokova koje izdavači daju proizvođačima, koji pak često ne stignu da sve podmažu pre izbacivanja igre na tržište. Likovi su dizajnirani solidno i pristojno su uklopljeni sa pozadinom.

Ja baš i nisam neki fan Digimona, te lično nemam baš neko bajno mišljenje o ovj igri, ali mislim da će se ona zaljubljenicima u digitalne monstrume sigurno dopasti. Ko voli, nek izvoli!







Azurik: Rise of Perathia

Izdavač: **Microsoft**
Sistem: **Pal**
Žanr: **3D avantura**

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

autor: **Uroš Tomić**







Pravo da vam kažem, bio sam u ogromnom iskušenju pre nego što sam se odlučio za ovakav početak, jer sam prevashodno imao nameru da vam ispričam vic o trudnoj Štrumpfeti, Velikom Štrumpfu i štrumpfnim gumicama, ali sam - shvatajući sa kakvim SABOTERIMA I PODLACIMA RADIM, odlučio da odustanem od takve namere. Kakav tragičan gubitak za čovečanstvo...

Kakve veze imaju štrumpfovi sa ovom igrom? Goleme! Imajući u vidu da je glavni protagonista radnje niko drugi do - VELIKI ŠTRUMPF NA STEROIDIMA!!! DA! On je veliki, plav i ŠTRUMPFULOZAN, ja se njemu divim do imbecilnosti...

Ne, stvarno, mnogi od vas neće shvatiti zašto ovako neozbiljno počinjem s opisom igre u koju sam onomad polagao velike nade, ali - nade više nemam, iluzije su raspršene, a ja još jednom razočaran. Još sam onomad tipovao na Azurika kao na potencijalnog heroja koji će eventualno postati zaštitni znak "kockice", ali mi se čini da sam od Velikog Plavog očekivao previše, jer - na kraju to nije bilo ono što sam ja očekivao - očekivao sam nešto VEĆE (ali ne preraslog Velikog Štrumpfa na kreatinu, efedrinu i nedozvoljenim supstancama za nadogradnju mišićne mase, prim.aut.). Očekivao sam jednu opasnu akcionu avanturu, koja će pokazati realne sposobnosti ovog čuda u malom, što grafičke, što tehničke, što etničke. Na kraju, iako nije pokazala realne sposobnosti, igra makar pokazuje sirovi potencijal konzole, što je - složićete se - nešto. Bolje išta nego ništa, što bi rek'o drugar Pišta.



Kako počinje priča? Pa, što se samog zapleta tiče, vi ste u ulozi mladog ratnika Azurika, čuvara drevnih predmeta Peratije, diskova elemenata vode, vatre, vazduha i zemlje. Kako nijedan pozitivac na ovom svetu (aktivnom ili interaktivnom) ne može bez svog arhineprijatelja, tako je i ovog puta. Drugi ratnik - Baltazar - je shvatio da od herojskih marifetluka ništa nema i da je šest stotina puta isplativije preći na neprijateljsku stranu, zauzvrat dobijajući određene moći. Naime, Baltazar je razbio diskove Peratije, čiji su fragmenti popadali na sve strane širom ove zemlje, lišavajući Azurika njegovih elementalnih moći. Tu je Azurik shvatio da je, ako ne uspe da povrati diskove, FRCOKN'O U ČABAR i da je ceo svet osuđen na propast i tiraniju Čuvara Smrti (Guardian of Death). Kako se momče "azurno" još ONOMAD zaklelo da štiti Peratiju, odlučuje da krene, sakupi fragmente, sklopi diskove, pobije hordu (ili dve) čudnih, bedno animiranih negativaca i, na samom kraju, spase svet, lišavajući ga Baltazara.



E sad, gde je igra zakazala? Bolje je pitati - gde nije? Počevši od zaludno prevelikih nivoa, pa onda imajući u vidu nevešto animiranje protivnika, nesretno pozicioniranje kamere i neintuitivan (ili kako se već kaže) tok dešavanja u igri, možemo u startu shvatiti šta se tu događa. Mislim, nije da igra nema svojih momenata, o ima ih ona, ali baš MOMENATA, jer preostalo vreme (koje se meri satima) otpada na lutanje i bazanje u potrazi za nagoveštajem odgovora na ono večito pitanje - "A šta sad?". Nego, da se vratimo na momente...









Jedna od najoriginalnijih stvari je upravo oružje i sistem korišćenja elementalnih sila. Oružje koje nosite, a koje predstavlja dvostranu helebardu, možete ojačavati elementalnim sposobnostima koje usput učite, kako biste se uspešno odbranili od određenog tipa napadača ili kako biste mu zadali jači udarac i prouzrokovali veće oštećenje, ali ćete takođe ove mogućnosti koristiti kako biste dalje napredovali u igri i zašli u delove sveta koji vam ranije nisu bili dostupni. Napadaju vas stvorenja vatre, vi oplemenite vaš "sekač" vodom, ošurite ih, a zatim priđete vatrenom zidu koji vas je sprečavao da prođete u datom smeru i iskoristite svoje "vodeno" oružje kako biste ugasili zid. Interesantno? Pazite sada na ovaj fazon. Kada dobijete element vatre, nećete moći da topite ledene zidove koristeći isključivo njega. Kako biste otopili led, morate iskombinovati i vatru i vodu i upotrebiti PARU koja je nastala iz ove kombinacije, kako biste ostvarili svoj cilj. Intrigantno, zar ne?



Ali, šta to vredi, kada u X slučajeva nije neophodan neprijatelj da biste se lišili života - kada se momčić kreće, opasniji je po sebe nego po okolinu i to sve zbog nepreciznosti komandi, koje će vas na uskim prolazima i liticama odvesti u smrt. Isto tako je previše komandi dodeljeno kontroli kamere. Jeste da je u nebrojeno mnogo slučajeva korisna jer se maltene svi predmeti nalaze u mrtvim uglovima, ali ovako više imam utisak kao da mi je ta kamera data da konstantno nadgledam sopstvenu smrt i propast iz različitih uglova.

Dobro je animirano plavo govedo, tu makar ne mogu da grešim dušu - skroz je kul kada stoji, a još je više kul kada se kreće jer se sve na njemu "giba" (ono malo oklopa na prsima, čuturica, oružje), a tetovaže tamnoplavom bojom na njegovoj svetloplavoj koži kao da se kreću, dok mu oružje bezmalo zrači koliko je oštro animirano. Zato svi ostali neprijatelji tako bezazleno izgledaju, kao da je ponovo na okupu ekipa iz filma "Svet koji nestaje", pa se ja tu i tamo osećam kao da kokam ugrožene vrste. Malo-malo pa mi se čini kao da sam zaklao planinskog gorilu koji je želeo samo da me obgrli svojim velikim rukama, ćubasto divlje svinjče koje mi je njušilo noge ili divljeg somalijskog magarca koji je pokušavao da se ogrebe za kocku šećera. Bizarno mi deluje, ja sam opšte poznat po tome što bih pola stanovništva planete odstrelio, samo da ne troši džaba kiseonik koji nam je svima preko potreban, ali ne bih mogao životinju da povredim ni pomoću trika (skraćivanje muka ne računam, prim.aut.).

Šta da vam kažem, ako imate Iks Boks, a nemate ovu igru - tako treba i da ostane. Moje mišljenje je možda (kao i obično) malo preoštro, ali - tako je to kada ste upoznati s igrom i njenom tobožnjom grandioznošću koja se MUČKI reklamira iz meseca u mesec, a na koncu ni "G" od grandioznosti nema (ali ima "G" od nečeg drugog, što je sinonim za izmet). Eeee, ko bi rekao da su onolike igre propale jer nisu imale adekvatnu medijsku prezentaciju, dok, s druge strane, đubre zabada tiraže na račun marketinga i šarene laže.









Universal Studios Theme Parks

autor: **Uroš Tomić**



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.0	4.0	4.0	75%

Izdavač:	Kemco
Sistem:	Pal
Žanr:	3D avantura

1 - 2 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

Sve je u samom startu jasno... Ovo je jedna slatkasta igričica za mališane i one koji žele to da budu, iako je surova činjenica da su konji od 25 godina, da ništa po ceo dan ne rade i vešto varaju neveste kako se fakultetski obrazuju (kao da rečima slikam samog sebe, prim.aut.). Činjenica je da je ovo ostvarenje prevashodno namenjeno najmlađima, da je odobreno po svim pravilima i propisima, prvobitno preorijentisano ka edukaciji i nevinoj zabavi.

Nekako sam u svom životu došao do određenog saznanja - čovek nikada nije mator za 1) igrice, 2) stripove i 3) crtaće, pa sam se krajnje oduševio kada sam ugledao staru kajlu - Peru Detlića, ludu 'ticu koja je onomad (u vreme moje mladosti) izazivala urnebes svojom legendarnom pojavom u nekoliko animiranih ostvarenja, od kojih je najjače istoimeni crtać sa floridskim aligatorom koji hoće da napravi čorbu od detlića (i dijalog sa "Ko je rek'o - ja sam rek'o "JA"?!?..., prim.aut.). Nego, da batalimo melanholične flešbekove, nego da objasnimo da je stari Pero tu u ulozi glavnog vodiča i naratora, dok ste vi u ulozi "lishamana" u poseti Univerzalovim studijima. Kako se to može pretočiti u igricu? Krajnje jednostavno.





Na samom početku ćete birati svoje ime i izgled (ja sam izabrao malog "čamca" (kmicu, nigera, prim.aut.) sa čarapom na glavi), te ćete nakon toga zakoračiti u park, a onda - ŠOU U BOJI (ne zato što sam ja MALI OBOJENI, već zbog toga što sve VRCA od boja)! Objasne meni da treba da sakupim neke markice i da se one nalaze raštrkane po celom parku i da ću - ako ih sakupim dovoljno - moći da prisustvujem svim predstavama. A ja - ovako intelektualan, volim predstave svih boja i oblika, posebno one u kojima su lepi glumci, pa se latim potrage po celom parku, kako bih ih što pre skupio. Vidim, nema nikakvog indikatora kojim bi sve putevima mogao da se poslužim kako bih što pre ispunio zadatak, pa, vođen logikom, zakoračim u smeru u kome svi ostali idu. Bazam ja tako po svakom ekranu i shvatam da mi dugme "A" služi za interakciju sa apsolutno svime, bilo da su u pitanju ljudi, predmeti ili spodobe koje se s vremena na vreme pojavljuju na pojedinim "ekranima" odnosno scenama.

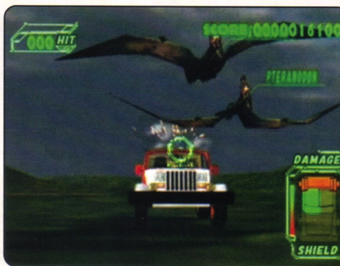
I tako, tu je jedan blejač, zaodeven u plavo-beli dres, sa kačketom na glavi koji mi se sa uzvikom čudi kada mu se približim. Ja taman pomislim da je to neko ko mi duguje pare, kada ono - to je neki brbljivac koji se pravi da sve zna, samo zato što je za glavu viši od mene, ali koji mi pravovremeno savetuje šta da radim i objašnjava mi kako to da postignem. U stvari, kada se približim bilo čemu što je od suštinske važnosti







bilo da je čovek, predmet ili SPODOBA, pojavi mi se (ili njemu) crveni uzvičnik i upitnik (istovremeno) nad glavom. I tako on (intelektualac s kačketom) meni kaže da mogu kartu studija da posedujem, kapu da posedujem, pa mi posle neko drugi kaže da mogu da skupim đubre koje ostali posetioci SEJU na sve strane (prljave svinje koje ne shvataju da "nije teško biti fin", prim.aut.). Ja se tu zbunim, pomislim - ili nas neko ovde uči ekologiji i recikaži, ili se neko plaši da mu ne USVINJE zabavni park kada dođu u posetu, ili sam ja i onako i đubretar. Što nas navodi na glupe Amerikance, koji su apsolutno pobrljavili - što bih, DOVRAGA, JA hteo da budem crni đubretar??? Sačuvaj me bože, ja sam čovek - seljak, ja volim kada je malo MUSAVO na sve strane, pa sam ignorisao đubre koje se GOMILALO NA SVE STRANE, iako sam mogao da zaradim mnogo poena sakupljajući pomenuto (đubre, inače).



Ali zato, s druge strane (ne života, ne razuma, nego priče), tu su susreti sa kreaturama iz filmova. A koji su filmovi u pitanju? Pa tu je Park iz doba Đure, Natrag u budućnost, Divlji Divlji DIVLJI (TRULI) Zapad (heh, što volim ove političke provokacije, prim.aut.), Čeljusti ("u nas" poznatiji kao Ajkula) itd, a protagoniste iz pomenutih filmova jurite okolo po parku, u želji da se sa svima rukujete (a bogme i zbog hiljadu poena koje inkasirate za svako rukovanje). Najgore od svega je što na samom kraju nisam uspeo da utvrdim za šta precizno služe poeni, ali sam PROKLETO siguran da imaju neku svrhu. Skupljajući markice, dobijate slova koja čine reč UNIVERSAL STUDIOS, a na istoimenom ekranu možete videti koje ste igre igrali i pobedili. Ja sam imao talije da prvo odigram "Đurin" park, gde je cilj uspešno pobeći od dinosaurusa svih boja i veličina, usput ih obarajući nekakvim topom, nakon čega sam bio obdaren velikom količinom poena. Što nas opet dovodi do Pere i njegovog "napuhao sam se helijuma" glasa, koji se pojavljuje na početku svake mini-igre da vam objasni šta treba da uradite i na koji način ćete to da realizujete. Naravno, ako niste do sada shvatili, to je jedina mini-igra koju ću vam opisati, ali ne zato što sam pokvaren, beskrupulozan i podmukao, već iz tog razloga što nisam video nijednu drugu. Istina je da sam bio fasciniran animacijom koja simulira pad aviona u bazen pun vode, koji prati eksplozija i sukljanje vatre oko već pomenute vazdušne letelice i to sa PET različitih lokacija, iz pet različitih perspektiva. Mislim, stvarno poen za inventivnost - takvu predstavu sam imao prilike da vidim samo na snimcima iz Diznilenda. A onda?

Ja sam igrao i igrao, a đubre se gomilalo i gomilalo, dok nije prekrilo sve... Jedna biserna suza se odlomila iz moga oka, a ja sam shvatio da sam se poneo kao đubretar u stanju štrajka. Prokleti turisti su đubrili i đubrili, sve dok se od otpadaka nije stvorio talas koji je zapretio da potopi sve. Sunca je nestalo, kopna je nestalo, mogli su se videti samo galebovi koji su kružili i jedna ručica i jedna čarapica na glavi. Veliki talas... Čarapice više nema, još samo ručica grčevito mrda prstićima u nameri da se uhvati za nešto čvrsto i na taj način odloži agoniju u đubretu. Sada više ni nje nema. Jadni mali čarapan!





Igra definitivno pokazuje sve prednosti nove Nintendove konzole nad konkurentima jer je sa tim ciljem i kreirana. Ajde da napravimo igru koja će da IMPRESIONIRA vizuelnim i zvučnim efektima bez mnogo ulaganja u GAMEPLAY. Ne znam ali za mene je JOŠ UVEK najbitnija stavka u igri njena zaraznost. Ne znam možda sam ja baš, baš... NAJGORI OD SVE DECE! Ali mislim da će GC tek da ZABLISTA sa nekim drugim naslovima.







Jovana Erčić

istorija serijala FINAL FANTASY [2]



Final Fantasy I, o kome je bilo reči u prethodnom broju, pojavio se u Sjedinjenim Državama vrlo kasno (1990), tek kada je u Japanu izašao Final Fantasy III. No, igra se u Americi prodala u mnogo više primeraka nego u Japanu, oduševivši mnoge. Vrlo brzo je stekla ogroman broj poklonika koji su željno očekivali sledeći korak kompanije Square. Ali, čak ni ovaj neverovatan uspeh nije omogućio ljubiteljima da vide naredne nastavke jer se Final Fantasy II i III nikada nisu pojavili na engleskom govornom području... Amerikanci i Evropljani morali su da čekaju sve do 1991. godine kada se pojavio Final Fantasy IV, koji je najzad izašao i na tržištima van Japana. Ali, ove igrice su začele istoriju RPG žanra, otvorivši vrata razvoju mnogih budućih igara ovog žanra, kao i narednih nastavaka Final Fantasy serijala. A to nije mala stvar...



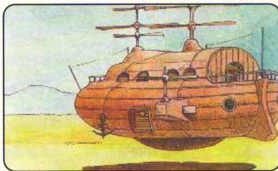
Drugi deo

Uspeh prvog dela igre bio je toliki da se kompanija Square, prirodno, odlučila da napravi nastavak. Godine 1988. to se konačno i desilo i na japanskom tržištu se 17. decembra pojavio Final Fantasy II. Osnovna ideja igre bila je borba za slobodu. Ova tema već je isuviše izlizana u drugim medijima (književnosti, filmu), ali ne treba zaboraviti da je igračka industrija tada bila tek u povoju i da je već i sama ideja neke kompleksnije priče bila novost. Dakle, stanovnici kraljevstva Paramekian nisu bili slobodni jer je njima vladao zlotvor nad zlotvorima koji je želeo da zavlada svetom, a pri tom je bio i veoma moćan jer je mogao da summonuje čudovišta koja su onda ratovala za njega. Stanovnici grada Phina nisu želeli da učestvuju u ovim strahotama, pa su rešili da se izbore za svoju slobodu. Čist mit! Sve je tu - zli moćnik koji želi da zavlada svetom, siroti narod koji pati, borba na život i smrt za viši cilj... Ali, srećnog završetka nije bilo. Narod je poražen brzo i bolno. Demonske armije su upale u grad i sravnile ga sa zemljom. Igra počinje posle tog nemilog (blago rečeno) događaja, a vi morate da sprovedete četvoro građana nesrećnog Phina bezbedno do Altee. Iako oni toga nisu još svesni, uskoro će se naći na epskom putovanju i posle izvesnog vremena uspeti da vrate svetu izgubljenu nadu. Četiri buduća heroja (Frionel, Guy, Maria i Leonheart) će morati da pronađu Hildu, dobru čarobnicu koja jedina može stati na put zlom vladaru. No, ispostaviće se da iza svega toga stoji nešto mnogo dublje...



Šta je tu novo...

To je ukratko bila priča Final Fantasyja II. Kao što se da primetiti i samo iz ovih nekoliko rečenica, već tu se vidi napredak u odnosu na prvi deo sage. Priča je znatno kompleksnija, sa mnogo obrta, neočekivanih događaja i mnogo više raznovrsnosti od FF I. Likovi su dobili dubinu i svaki je imao ne samo svoju klasu (a klasa ovde ima više nego u jedinici), već i vlastitu ličnost koja se razvijala tokom igre. Likovi su preko dijaloga gradili složenije odnose i reagovali na različite situacije. Takođe, ovo je bila prva Final Fantasy igra u kojoj su se pojavili mooglovi, slatka pokemonolika stvorenja koja su vam tada pomagala da snimite igru ili da odspavate. Ali, dvojka je donela novine i na tehničkom planu. Grafika je pokazala veliki pomak u odnosu na prvi deo. I, još jedna vrlo, vrlo bitna stvar. U ovoj igri prvi put ste mogli čuti onu nezaboravnu Chocobo muziku! Da, da, u ovoj igri su se prvi put pojavili slatki žuti pilići koji će kasnije postati toliko popularni da će se praviti i igre posvećene samo njima. Sve u svemu, Final Fantasy II je preuzeo uspešnu formulu prvog dela i malo je razvio i poboljšao. Iako je bio u pitanju jedan od prvih RPG-ova ikada i iako su tehničke ograničenosti same NES konzole bile prevelike, mnogi se i danas kunu da je to definitivno najbolji RPG svih vremena. Kada pogledami šta je Square kasnije uradio s tom matricom, teško da se možemo složiti s njima, ali - ukusi su ukusi... Za kraj priče o FF II - jedno upozorenje. Još jednom napominjem da se ova igra nikada nije pojavila izvan Japana (tvorci čak tvrde da je neprevodiva). Ono što se u Sjedinjenim Državama naziva Final Fantasy II u stvari je japanski Final Fantasy IV.



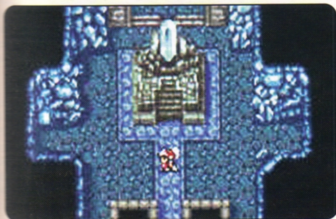


Final Fantasy III

Početkom devedesetih u Japanu je najavljena nova generacija konzola koja će umnogome promeniti ceo FF koncept (ali, o tome u

sledećem broju). Sve je govorilo o tome da su dani NES-a odbrojani. No, ova konzola nije otišla mirno. Ne pre nego što je velikim bleskom ostavila neizbrisiv trag na tržištu igara. A taj veliki blesak bio je - pogađate - Final Fantasy III.

Priča je sledeća - četvoro mladih ljudi iz sela Uru u jednoj pećini otkriva neobičan kristal. Saznaju da su baš oni izabrani da postanu Četiri ratnika Svetlosti koji moraju da ponovo uspostave izgubljenu ravnotežu svetlosti i tame da svet ne bi bio potpuno uništen. Otkrivaju da sva zla dolaze iz Kristalne kule gde živi veoma moćni čarobnjak, Zande, koga su zaposele sile tame. Naši ratnici će morati da zađu duboko u svet senki i tame kako bi vratili svetu harmoniju i spasli ga od propasti. Svi već poznati koncepti su tu. Četiri glavna lika putuju po svetu, otkrivajući deo po deo priče, ali i postepeno upoznajući sebe. Likovi imaju već gotovo potpuno određene klase (fighter, monk, black ili red wizard, thief, bard, summoner...), u okviru kojih će razvijati svoje sposobnosti i slično. Tu su i



brojni likovi koje ćete sretati, od kojih svaki ima svoju životnu priču, a, videćete, što dalje bude išla istorija ovog serijala, to će sporedni likovi dobijati više životnosti i dubine karaktera. Istovremeno, ovo je prva Final Fantasy igra u kojoj će se pojaviti summonovanje monstruma. Ovo će kasnije biti stalna karakteristika svake FF igre, ali ovde je to bila potpuna novost i, blago rečeno, čudo. Final Fantasy III je, pri tom, poslednja igra u kojoj će postojati nivoi magije (svaki nivo ima određen broj magičnih poena). Kao ni dvojka, ni ovaj nastavak serijala nikada nije zvanično preveden, pa ni izdat na američkim ili evropskom tržištu. Mogu se naći neke konvertovane i prevedene verzije koje su radili fanovi, ali oni koji su pokušali da ih igraju žale se da ništa ne razumeju jer je jezik na kome je originalno pisana priča neprevodiv.



Sve u svemu

Prvi deo Squareove "fantazije" bio je čudo sam po sebi, samim tim što je bio prva ovakva igra ikada napravljena. U njemu su začeti svi oni danas dobro poznati koncepti koji će odlikovati buduća FF ostvarenja. Kada je ova igra postigla uspeh, razvojni tim Squarea je mogao da se opusti i potpuno slobodno iskoristi svu svoju maštu i sposobnosti u kreaciji nastavaka. I zaista - ništa što su od tada uradili i pridodali originalnoj ideji nije bilo loše. Štaviše, igre su postajale sve bolje i bolje, a tome je, svakako, doprineo i razvoj tehnologije. No, o tome nekom drugom prilikom...

NEPRIRODAN, NENORMALNIH PROHTEVA · VRSTA BOJNOG OTROVA · NEUPOTREBLJAVAN · RETRO IGRA SA AUTOMATA · VULKAN NA SICILIJI · NEON · POTVRDNA REČ · BIVŠI FUDBALER, BLOHIN · DUH GAMES · UDARAC IZ UGLA U FUDBALU (MN.) · EVROPSKI SISTEM MERA · LUDOLFOV BROJ

STATUA · ČETVRTI DEO GODINE, TROMESEČJE · PIJANICE (ŽARGON) · KONJ · 4 · 6 · EVROPSKA MONETA · AMPER · POPULARNA AKCIONA IGRA IZ KONAMIJA · 2 · VRSTA TURSKOG MAČA · GRAD NA KANARIMA · METAR · BIT, SRŽ · 3 · UKRASNI ZAVRŠECI NA TKANINI · MUŽJAK PČELE · 1 · NEON · MORSKA ŽIVOTINJA · POTKROVLJE · MUSLIMAN. ŽENSKO IME · PROST BROJ · KANTA · NADIMAK GEVARE · AUSTRIJA · OTAC OD MILA · LITAR · ŽITELJI EVROPSKE DRŽAVE · TAJLAND · DRŽAVA U AFRICI · RUSKI BORBENI AVION · METALSKI KOMBINAT · KREATOR, ĐORĐO · SENEGAL · 5 · JEDAN ZANATLIJA · ISTOK · ITALIJA · bonus · DUH GAMES

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5 6

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

...izboru su **dobili:** Miloš Jovanović, Jagodina • Dragan Reljin, Bačka Palanka • Zoran Ignatovski, Beograd • Ilija Kocić, Niš • Želimir Đurišić, Podgorica

...Bonus su **dobili:** Bruno Kovačev, Tavankut • Rodoljub Nešić, Užice • Marko Stoilkov, Bor • Nemanja Božović, Knjaževac • Boban Brzić, Žabari

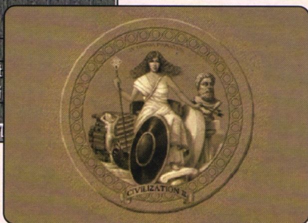
Civilization II

Izdavač:	Activision	1 igrač
Sistem:	Pal	Memorijska karta 10 bl.
Žanr:	Strategija	

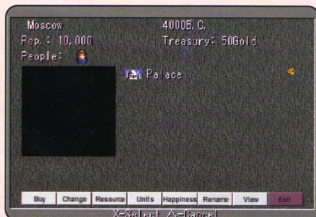
Miroslav Đorđević







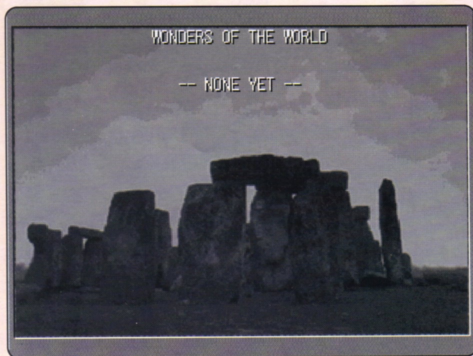
Kada govorimo o strateškim igrama u istoriji industrije video igara, centralno mesto zauzima veliki mag virtualne stvarnosti, gospodin Sid Mejer, tvorac super dobrih i samim tim super popularnih serijala kao što su Civilization, Alpha Centauri, Call to Power i tako dalje. Nažalost, vlasnici konzola nisu imali prilike da se upoznaju s ovim igrama, to zadovoljstvo je bilo i ostalo rezervisano isključivo za vlasnike računara. Jedan jedini izuzetak je Civilization 2, koji se u svojoj verziji za PS pojavio mnogo godina nakon verzije za PC, pa je prošao prilično nezapaženo, kao što to obično i biva sa konverzijama. Jako mnogo igrača verovatno ni ne zna da je ova fantastična igra još od 1997. godine dostupna i u verziji za naš Sony, te smo stoga odlučili da je u RETRO rubrici prikažemo i preporučimo apsolutno svim ljubiteljima dobre strategije.

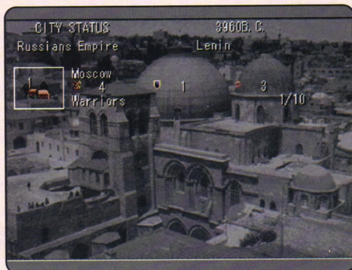


Civilization serijal je u svoje vreme bio (a i danas je) pravo otkrovenje u svetu video igara jer je doneo jedan potpuno nov koncept strateške simulacije. Prvi put vi ne upravljate samo vojskom jednog naroda ili samo gradite njegove gradove, ovde pored toga kontrolišete i njegovu politiku, kulturu, nauku, uopšteno gledano, njegov celokupan prosperitet i to od njegovih najranijih početaka (kameno doba) sve do sadašnjosti. Takva koncepcija nameće jedan potpuno drugačiji igrački interfejs koji na početku izgleda grubo i nepristupačno, ali se po navikavanju stiče bolji osećaj nego u bilo kojoj drugoj igri. Civilization 2 je jedina potezna strategija koja će vas svojom dinamičnošću (ne, ne, nije greška) naterati da bukvalno ustanete iz stolice u kojoj sedite i počnete da se poput kakvog velikog vođe vrtite po sobi, polako spremajući svoju državu za rat. Odmah vam moram napomenuti da ova igra traži svu vašu pažnju, ona će vam se usaditi u mozak i odatle neće mrdati sve dok je uspešno ne okončate, biće vam u mislima konstantno, i kada je igrate i kada je ne igrate. Moram priznati da sam jednom, pišući, uhvatio sebe kako mi ruka sama crta jednu od mapa iz Civilizatona, granice država i glavne gradove. Ne, ovo nije možda bolest, ovo je nešto što će vas zabaviti kao ništa do sada, samo vodite računa da je igrate za vreme raspusta ili godišnjeg odmora kako biste izbegli popravne ispite ili, ne daj bože, otkaz.

Dakle, na samom početku će od vas biti zatraženo da konfigurišete parametre partije kojih ima zaista mnogo, ali ih sve valja pročitati i podesiti onako kako vama to odgovara. Od vas će prvo biti traženo da kreirate svet u kome će se sve odigravati. Možete podesiti njegovu veličinu, odnos kopna i mora, klimu i slične stvari. Zatim je na redu nivo težine i nivo aktivnosti varvarskih plemena. Nemojte biti prepotentni i podesite ove parametre na easy, jer je Civilization 2 jedna od onih igara koje se nedeljama uče, te će vam sigurno biti dovoljno teško i na najlakšem nivou težine. Kada ste sve to završili, treba da odaberete narod koji želite da vodite i njegovog vođu, to jest lik koji ćete voditi. Prisutne su civilizacije iz najrazličitijih vremena i delova sveta koje će se u vašoj partiji možda sresti iako u stvarnosti nikada nisu. Dakle, po pitanju mapa ne očekujte realnost - dešavaće se da se Cezar bori protiv Lenjina, Asteci sklapaju pakt sa Egipćanima i tome slično. Možda vam to sada izgleda glupo, ali videćete da uopšte







ne smeta. Kada bi mape bile realne, sve bi bilo mnogo manje zanimljivo (jer bi se uvek znalo šta je gde). Pri tom će se dešavati da neke civilizacije koje su u istoriji nestale ovde opstanu, jer ste im vi u tome pomogli. Tako su Rimljani pod mojim vođstvom uspostavili nuklearnu diktaturu nad ostatkom sveta i pretnjama ratom porobili primitivnije narode koji nisu mogli ni izbliza da pariraju mom nuklearnom arsenalu. No, dok dođete do nuklearki, podmornica, tenkova, špijuna i ostalih sličnih sredstava "ubeđivanja" protivničke diplomatije, moraćete dobro da se pomučite. S obzirom na to koju ste civilizaciju odabrali na početku, imate nekoliko dostupnih znanja, uglavnom izgradnju puteva, sistema navodnjavanja i primitivnih vojnih jedinica. Dostupna vam je samo jedna nomadska jedinica koja treba da osnuje glavni grad vaše buduće imperije. Najbolja mesta za gradove su pored reka, plodnih nizija ili pored mora. Kada ste jednom osnovali grad, možete odmah početi sa izgradnjom primitivnijih građevina kao što su barake ili pijace, ili pak početi sa pravljenjem vaših prvih borbenih jedinica pomoću kojih ćete istraživati mapu i pljačkati inferiorna varvarska plemena. Svaka od jedinica u ovoj igri je prikazana ikonicom tako da na prvi pogled ekran izgleda kao skup brežuljaka, ikonica i kvadratića, ali ćete vremenom u svemu tome početi da stvarate odvažne vojske, velika prostranstva i gradove - samo treba imati malo mašte. Dakle, kada malo sredite svoj novoosnovani gradić, možete se upustiti u istraživanje okoline i osnivanje novih gradova, izradu puteva i njiva koje će zadovoljiti prehrambene potrebe vaših građana. Kako vremenom budete napredovali, sretaćete se i sa drugim narodima, dok će se na kraju cela Zemlja izdeliti na države sa jasno utvrđenim granicama. Tada do izražaja dolazi diplomatija koja je, kao i gotovo sve u ovoj igri, toliko kompleksna da ni ceo Bonus nije dovoljan da se opiše - to jednostavno morate sami iskusiti. Kada diplomatija zakaže, sila pomaže, normalno u slučaju da ste vojno superiorniji od svog protivnika. Kako biste uvek bili znatno nadmoćniji od svih suparnika, treba da se trudite da što više ulažete u nauku, jer će vam novi izumi automatski dozvoljavati i izradu novih jedinica, sve jačih i preciznijih. Ali, budite oprezni, jer ukoliko se previše bacite na nauku, oneraspoložićete stanovništvo i može se desiti da dođe do revolucije. Opšte pravilo je - što više rada, to više nezadovoljnih, što više džabalebarenja i zabave, to više lojalnih građana, pa je sva poenta u stvari u tome da ovo pažljivo izbalansirate tako da i narod ostane srećan i država jaka, a kraljevski trezor, razume se, pun. Da vam taj zadatak ne bi bio preterano težak, tu su vaših pet savetnika (ministar nauke, trgovine, vojske, za unutrašnje poslove i za spoljašnje poslove) koji su igri dati u vidu filmskih sekvenci sa pravim glumcima i koji će kako epohe prolaze menjati svoja odela i uvek će biti tu da vas nasmeju i zabave. Verovatno već imate predstavu o kakvom se ovde ostvarenju radi. Ova igra je u nedostatku boljeg izraza savršenstvo ideje i mašte i jedino što vam umesto preporuke mogu reći jeste da je Civilization 2 uz Metal Gear Solid najbolja igra svih vremena na svim konzolama. Valjda vam to dovoljno govori o tome da li treba da je nabavite...





TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis Pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije vesti iz sveta igara, prikaze najboljih igara, glasaj za najbolju igru nedelje. Zašto o igrama ne bi znao više od ostalih. Budi informisan na pravi način i na pravom mestu 041-20-20-20 Pobednik. Čujemo se.

PC CD-ROM

Medal of Honor: Allied Assault, Max Payne, Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek Armada 2, Europa Universalis 2, AstroRock 2000, Serious Sam the Second Encounter, Hooligans: Storm Over Europe, Alien vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Ghost Recon, Deadly Dozen



Bushido Blade 2, Anna Kournikova's Super Court Tennis, Blood Omen: Legacy of Kain, Rainbow Six, Dark Forces, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Asterix, Action Man, Syphon Filter 3, Spec Ops: Covert Assault, Tomb Raider



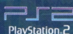
Duke Nukem: Zero Hour, Pokemon Stadium 2, Perfect Dark, Mario Kart 64, Star Wars: Battle For Naboo, Monster Truck Madness 64, PGA European Tour, Xena: Warrior Princess, The Talisman of Fate, Super Mario Bros. Deluxe, Supercross 2000



Lady Sia, Doom, Jurrasic Park 3: DNA Factor, Mario Kart Super Circuit, Rugrats: Castle Capers, Men In Black: The Series, ESPN Final Round Golf 2002, Advance Wars, Batman: Chaos in Gotham, Legend Of Zelda: Oracle Of Ages, Bomberman, Polaris SnoCross, Catwoman



World Series Baseball 2K2, Unreal Tournament, Sonic Shuffle, Army Men: Sarge's Heroes, Rainbow Six, Charge N' Blast, Sega Smash Pack 1 - Altered Beast, Sega Smash Pack 1 - Virtua Cop 2, Sega Smash Pack 1 - Golden Axe



Batman: Vengeance, Spashdown, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Smuggler's Run 2: Hostile Territory, Kinetica, Baldur's Gate: Dark Alliance, Spy Hunter, GTA 3, Half-Life, Twisted Metal: Black, Devil May Cry

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

- 1 TRIKOVI I ŠIFRE
- abc 2 VESTI
- def 3 IGRA NEDELJE
- ghi 4 OPIS IGRE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

1 TRIKOVI I ŠIFRE

Kada pozovete 041-20-20-20 Pobednik, i izaberete opciju 1 saznaćete šifte i trikove za najnovije igre, za sve trenutno aktivne igračke platforme: PS, SONY PLAYSTATION, SONY PLAYSTATION 2 NINTENDO 64, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO GAME BOY COLOR, NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SEGA DREAMCAST. Sve na jednom mestu, dostupno u svakom trenutku.

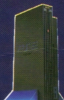


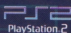




















041-20-20-20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!



LOONEY TUNES SHEEP, DOG 'N WOLF





E, ovaj put nešto sasvim drugačije! Dosta je više mračnih sila, vampira, čudovišta i ostalih karakondžula. Još će vaši roditelji da pomisle da nema "normalnih" igara. Da im pokažemo da ima, a i da usrećimo mnoge nesrećnike koji imaju problema, ovaj put smo rešili da "odradimo" Sheep, Dog 'N' Wolf. Malo smeha neće biti na odmet.

UVOD

Cela priča se sastoji iz dobro poznate igre vuka i psa - "ukradi mi ovcu pa ću da ti razbijem njušku". Naravno, glumci su Ralf i Sem i stado priglupih ovaca. Vi, u ulozi vuka, ćete se preganjati sa Semom kroz 15 nivoa pokušavajući da maznete ovce i pri tom ne poginete mladi. U igri se pojavljuje još čitava gama likova koji će vas voditi, kao Patak Dača ili će biti potpuno neutralni ili vrlo opasni. Da biste uspešno izvršavali zadatke, imaćete na raspolaganju gomilu pomoćnih sredstava kao što su: raketa, dinamit, lastiš, ventilator, magična flauta, fen za kosu, magnet, razni kostimi ... Pa da krenemo od početka

LEVEL 0 (ACME TRAINING ZONE)

Uđite u trening-zonu. Pratite Daču dok vam objašnjava komande. Znaćete da ste uspeli onda kada posle vaše igre krene kratka sekvenca. Stići ćete do trkačke staze i on će vam objasniti kako da pobedite u trci (imate ograničeno vreme). Da trčite brzo pritiskajte O u pravilnim razmacima - nemojte ga stalno držati jer tako ne radi. Izbegavajte kaktuse, kamenje i nikako nemo-

Legenda kontrolera









jte na razdvajanju puteva da pođete za pticom-trkačicom jer ćete se po dobro poznatom scenariju - zakucati u stenu. Idite dalje i naučićete još par trikova od Dače. Kad stignete do plavog sandučeta, udarite ga i stići će vam raketa. Upotrebite je da odletite do sledeće tačke gde vas čeka Dača. Prilikom letenja pazite da ne udarate previše često u prepreke, jer će raketa da eksplodira. Kad stignete do Dače, pritisnite X da sletite. Pratite ga do prvog pravog nivoa.

Nivo 1

Da biste znali šta da radite, pogledajte mapu i objekte koji vam stoje na raspolaganju. Ako vam nešto nije jasno, pitajte Daču. Kad se nađete na otvorenom, pređite most.



Uvek pročitajte tablu sa znakom pitanja - dobićete korisne informacije. Ovde piše "Opasno, most je samo za jednu osobu". Vi treba da prenesete ovcu, a to su dve osobe ... Primaknite se Semu, ali setite se Dačinih reči "pratite Sem-metar da znate da li ste mu blizu i koliko je opasno". Prišunjajte se i ukradite ovcu iza njegovih leđa,



pa je odnesite do Gice farmera i ostavite je tamo. Gica će vam reći kako Semove ovce obožavaju da jedu zelenu salatu. Iskoristite to tako što ćete ostaviti ovcu da gricka salatu, a vi ćete pokupiti ostale salate iz Gicine bašte. Idite preko mosta i poređajte salate po mostu na takvoj udaljenosti, da ovca ide od jedne do druge.



Da je daljina prava, znaćete kad postoji ikona salate u donjem levom uglu. Sad odnesite ovcu do prve i pretrčite preko mosta. Dok ona polako dolazi, vi nađite sanduče i naručite dinamit da razbijete stene koje vas sprečavaju da dođete do belog kruga u koji treba da spustite ukradenu ovcu.



Kad ovca pređe most odnesite je tamo i to je kraj.

Nivo 2

Pored vas je sanduče, pa odmah naručite ventilator. Izgurajte stenu koja vam zatvara put



i idite do Dače na kratak razgovor. On će vam pokazati jednu novu veštinu - sakrivanje u žbunu. Posle razgovora ponudiće vam da vežbate kako se to radi. Prihvatite vežbu i pratite ikonu u gornjem desnom uglu, Dačinu glavu koja se okreće. Možete da se krećete samo kada ne gleda u vašem pravcu i tako vas neće videti. Pri tom koristite šunjanje. Pokupite ventilator i spremni ste da se suočite sa Semom. Pazite, ako pustite taster za nevidljivost Sem će vas uhvatiti, čak iako ste u žbunu!



Prođite mu iza leđa i skočite na stazu koja vodi do drugog sandučeta (pogledajte mapu). Naručite ovčiji parfem i vratite se nazad do prolaza u ogradi. Spustite parfem i uključite ventilator.



Ovca će doskakutati do vas. Isključite ventilator, pokupite parfem i uzmite ovcu i odnesite je do prekidača. Popnite se na lift, a radoznala ovca će da uradi ostalo. Procunjajte okolo i pokupite salatu iz baštice, pa je poređajte od mesta gde stiže lift do klackalice.

Sad siđite dole pa stavite ovcu na lift i pritisnite prekidač. Ovca se sići i jesti salatu, a vi se popnite okolo i uzmite je i stavite na bliži kraj klackalice i popnite se na liticu iznad. Gurnite stenu i ovca će odleteti pravo u centar kruga. Uđite za njom i završili ste nivo.

Nivo 3

Naučite od Dače novu veštinu. Ako hoćete da budete dobri u tome, vežbajte malo skrivanje iza kamenja. Kad uvežbate kako treba (Dača će pokušati da vas vidi) naručite iz sandučeta raketu i dinamit. Oni će sleteti na vrh visoke klackalice. Idite desno do malog brdašceta, pa skočite na malu klackalicu i upotrebite je kao mostić da pređete preko. Idite levo dok ne stignete do stene koju treba da gurnete. Ona će se otkotrljati i srušiti ono što vam treba,



ali sklonite se sa mesta gde stojite, jer će se vratiti na svoje mesto! Priđite do ivice i dobro osmotrite šta ima sa druge strane ili pogledajte mapu. Treba da upotrebite raketu i da odletite do mesta gde se nalaze prekidači i baštica sa salatom. Pokupite salatu i idite po ovcu. Odmah će vam trebati novo-naučena veština skrivanja. Idite od kamena do kamena, dok ne stignete do poslednjeg. Ostanite sakriveni i uzmite salatu i držite je u ruci.



Sačekajte da vam ovca priđe i vratite se nazad, a ona će ići za vama. Odvedite je do najbližeg prekidača pa trčite brzo do lifta da se popnete na drugi nivo. Naručite gumenu traku i da je uzmete skočite na klackalicu, a stena će vas odbaciti do trake. Skočite dole i odnesite ovcu do ivice provalije. Razapnite traku između dva drveta, postavite ovcu i ispalite je na drugu stranu.





Onda to isto uradite sa samim sobom, pa uzmite ovcu i odnesite je do kruga.

Nivo 4

Odmah na početku, Dača će vam pokazati moći čarobne frule.



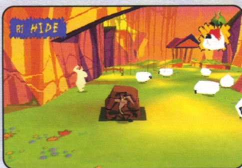
Sa njom možete da hipnotišete neki lik i da ga odvedete gde vam je volja. Idite do najbližeg sandučeta i usput izbegnite bika. Nemojte ga uznemiravati dok spava, pa pokušajte da ne gazite po suvom lišću ili skačite do sandučeta, izaberite šta vam je lakše. Naručite flautu, pokupite je i bežite. Skočite u vodu pa plivajte do druge strane. Usput izbegavajte ajkule, tako što ćete roniti ili plivati, zavisi gde se one budu nalazile.



Kad stignete na drugu stranu, sakrijte se u žbunje i pređite na drugu stranu. Pazite da vam ovce ne pojedu skrovište. Na drugoj strani imate brdašca po kojima treba da se penjete i da preskočite na drugu stranu do sandučeta,



kako bi mogli da naručite ventilator. Idite dole da ga pokupite i budite blizu zida da Sem ne može da vas vidi. Igrajte se skrivalice iza 3 kamena da stignete do ventilatora.



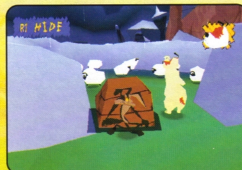
Uzmite ga i vratite se nazad, pa iskoristite priliku kada Sem ne gleda u vašem pravcu, da mu priđete iza leđa. Aktivirajte flautu da ga hipnotišete, pa ga odvedite da stane na prekidač.



Kad mu stena padne na glavu trčite do ovce koja je najbliža vodi i uzmite je pa je odnesite do splava. Upotrebite ventilator da pokrenete splav. Pazite, ovca kao jedno izrazito glupo stvorenje će pokušati da skoči u vodu gde će je pojesti ajkule. Zato morate da stojite ispred nje da joj zaklonite vidik i da upravljate splavom, tako što ćete se okretati leđima u pravcu kretanja splava. Nije teško, brzo ćete se snaći. Kada stignete na početak, uzmite ovcu iznesite je na suvo. Još samo treba da je unesete u krug, ali tu je bik. Šunjajte se kao na početku i pazite na suvo lišće.

Nivo 5

Čekaju vas teške muke. Opet treba da koristite flautu, ali Sem je naučio štos - zapušio je uši da ne čuje zvuk. Pošto nećete uspeti da ga hipnotišete,



on će da vas petardira nazad na početak i u međuvremenu će postaviti mine.





Idite do prve stene iza koje možete da se sakrijete i tu sačekajte da se Sem pojavi. Čim pođe nazad, krenite za njim, naravno šunjajući se. Pratite ga u stopu i kad stignete do ulaza u deo koji je čuvao, uđite.



Stići ćete do zaleđenog Dače. Spustite ovcu i proverite na mapi gde se nalazi sandučе sa fenom za kosu. Idite do njega i pokupite fen, pa se vratite i odledite Daču da bi vas naučio kako da deaktivirate mine.



Usput pokupite i salatu. Pošto vam je objasnio, idite do dve mine koje vas sprečavaju da prođete sa ovcom. Kad nestane prsten oko mine, priđite joj i pritisnite X. Pojaviće se kontrole mine. Pratite zeleno svetlo, jer dok ono sija pokazaće vam sekvencu za deaktiviranje mine. Kad sekvenca prestane i svetla počnu naizmenično da rade, ponovno odbrojavanje će izazvati eksploziju ako ne ponovite sekvencu pravilno i to uradite u pravom trenutku. Kada deaktivirate minu možete da je uzmete. Pokupite ih i odnesite ovcu blizu klackalice. Da biste se popeli, deaktivirajte još dve mine na stapenicama



Sad stavite ovcu na klackalicu, ali tako da bude okrenuta leđima ka mestu gde će da padne stena.







Popnite se gore do sandučeta i idite do druge klackalice. Popnite se na nju i poređajte salatu od sredine ka vama, da ovca ne bi upala u jezero. Ako ste je okrenuli kako treba, kad gurnete stenu i ovca padne na drugu klackalicu, videće salatu i prići će vam.





Uzmite je i idite do zaleđenog tobogana. Spustite se na drugu stranu. Kontrolišite klizanje da ne padnete u jezero.



Na drugoj strani imate katapult kojim ovcu treba da prebacite u krug. Pre ovce, na njega stavite kamen, da biste podesili daljinu. Kad je podesite, stavite ovcu i ispalite je.



Da biste ispalili sebe do ovce, popnite se na katapult sa stenom u rukama i ispustite je na prekidač.

Nivo 6

Ovaj put nema Dače da vam daje instrukcije pa ćete morati da se snalazite sami. Naručite metal-detektor, koji će upasti u tunel. Pomerite veliku grudvu do ivice i sa nje skočite do drugog sandučeta,



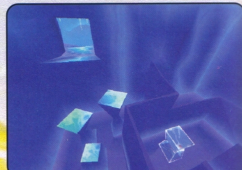
pa naručite kostim ovce. Situacija je sledeća: opasno ćete da se iznervirate, jer nećete moći da skočite ako grudvu ne namestite na pravo mesto. Gurnite je do kraja staze i što bliže sandučetu, pa probajte odatle. Namučićete se, ali pomoći nema - morate da skočite gore. Kad naručite kostim, pašće na još višu poziciju. Siđite dole i gurnite grudvu pored platforme sa kostimom, pa skočite i uzmite ga.



Vreme je da se vratimo detektoru metala. Idite do mesta gde je upao, pa skočite za njim. Pokupite ga i klizajte se do kraja. Pređite i malu prostoriju i deaktivirajte i pokupite minu pa je stavite pored providnog zida. Gurnite blok prema njoj da eksplodira i napravi prolaz.



Uđite i idite desno pa deaktivirajte još jednu minu i pokupite je. Vratite se po blok i ugurajte ga u novu prostoriju i gurnite ga na prvu minu. Kad razbijete zid gurnite ga napred. On će nagaziti na prekidač i otvoriti vrata. Trenutno vam to nije bitno pošto ne možete da prođete do njih. Treba da srušite još zidova sa leve strane. Deaktivirajte minu i premestite je skroz levo, pa dogurajte blok do nje. Kad srušite i taj zid, morate ponovo da vratite blok na prekidač. Popnite se po blokovima koji vode do izlaza i iskočite napolje.



Idite u minsko polje i aktivirajte detektor. Kada se svetlo upali, promenite pravac.



Kad dođete na drugu stranu, isključite detektor i obucite kostim ovce. On će vas videti kada budete prilazili ovcama, ali ne brinite, samo će vas odneti do ostalih ovaca.



Kad budete blizu ostalih, zablejite i jedna ovca će vam prići. Nju treba da otmete i to tako što ćete je provesti kroz minsko polje po svojim tragovima, pošto ne možete da uključite detektor. Nemojte da idete prema minskom polju kada Sem gleda u vas - može da posumnja. Kroz minsko polje prolazite šunjajući se da biste išli polako.



Kad izađete, idite pravo prema pećini. Skinite kostim i stavite ovcu na blok, pa ga gurnite.

Idite pored zida i prođite sa druge strane. Gurnite drugi blok da priđe do zida. Sada ste napravili stazu oko zida. Prenesite ovcu i uđite u prostoriju sa strane, i stavite je pored kapije. Uđite u prostoriju gde je prekidač, obucite kostim i stanite na njega pa zablejite. Ovca će ući za vama. Skinite se, uzmite ovcu i siđite dole, pa je stavite na levi prekidač. Na desni gurnite blok.



Tako ste otvorili obe kapije. Idite do drugog bloka i gurnite ga, pa na njega stavite ovcu i gurnite ga nazad. Brzo stanite na prekidač da može da prođe do kraja. Idite za njom i uzmite je i stanite sa njom na krug.

Nivo 7

Priđite blizu rupe i pustite da vas usisa. Izbaciće vas na dugom ostrvcetu. Priđite do zaleđenog vodopada i sačekajte da budete izbačeni u vis, pa se zadržite na višem nivou. Sad izbegavajte usisavanje da ne gubite vreme bez potrebe. Idite do stene i gurnite je na centralnu rupu,



pa prođite dalje do sandučeta da naručite kišobran. Vratite se do kamena i pogledajte mapu. Videćete strelicu koja pokazuje put do Sema. Putovaćete tako što ćete pustiti da vas gejzir izbaci u vis i koristićete kišobran da ne padate dole. Ako počnete da propadate primaknite se gejziru i odbaciće vas u vis. Pritiskajte skok i Ralf će otvarati i zatvarati kišobran da malo dobije na visini.



Idite pažljivo od gejzira do gejzira i na kraju skočite na zemlju skroz levo, da vas Ralf ne bi video. Pustite da budete usisani i kad izađete skočite napred i šunjajte se iza Semovih leđa dok ne pređete na drugu stranu. Verovatno će vas nekoliko puta uhvatiti, ali ne gubite nadu. Kad pređete okrenite se i pogledajte oko sebe i videćete nekoliko rupa koje usisavaju. Idite do leve i naći ćete se usred stada ovaca.



Uzmite jednu ovcu i idite do rupe pored ledenog zida. Ona će vas odvesti na sigurno. Sad idite desno i idite do sandučeta i naručite fen za kosu, pa idite za njim. Uzmite ga i idite do stene pa je gurnite do rupe u zidu koja usisava. Ujedno ćete osloboditi rupu u koju treba da budete usisani i tuda ćete otići kod svoje ovce. Sad uzmite ovcu i zajedno sa njom skočite u vodu.



Ne, nisam pobudalio, slobodno to uradite i Dača će vas izvaditi napolje, pošto radi kao operater na dizalici.



Izvucite se iz kocke leda i upotrebite fen da otopite ovcu. Uzmite salatu ako već niste i poređajte je po prolazu. Primaknite je maksimalno do gejzira. Kada ovca počne da jede, idite na drugu stranu i gurajte stenu tako da zapuši rupu i prekine gejzir kako ovca ne bi bila gurnuta u ambis.



Možete da preskačete gejzire tako da lepo rasporedite salatu. Kada prođe pretposlednji, zatvorite poslednji i prođite do nje i odnesite je u krug.

Nivo 8

Popnite se uz lozu i naručite i pokupite seme i magičnu štopericu. Idite do mesta gde raste salata, pa se pomoću štoperice vratite u prošlost. Videćete mesto gde može da se posadi seme pa to i uradite i vratite se u sadašnjost.



Na tom mestu je veliko drvo. Popnite se i pokupite salatu, pa se opet vratite u prošlost i uzmite seme. Posadite ga par koraka dalje, na mestu gde se u sadašnjosti nalazi klackalica. Vratite se u sadašnjost i popnite se na drvo i skočite na klackalicu.



Ona će vas odbaciti preko vode. Vratite se opet u prošlost i pomerite stene, tako da kad se vratite u sadašnjost možete da ih koristite kao zaklon.



Kad pokušate da gurnete prvu stenu, pojaviće se zmaj i potprašiće vas. Da ga se rešite, idite u vremenski vrtlog i on će ući sa vama. U sadašnjosti će pokušati da napadne ovce, ali će Sem da ga petardira i tako vam ga skine sa vrata (hvala Seme).





Sad se vratite i razmestite stene, ali se čuvajte lave. Ne zaboravite da peti kamen koji se nalazi na drugoj strani odgurate do kraja. Kad završite, vratite se u sadašnjost. Koristite kamenje kao zaklon i idite do najdaljeg pa pomoću salate privucite ovcu da ide za vama.



Odvedite je do klackalice pa je uzmite u stavite na jedan kraj. Skočite u vodu i plivajte do drveta, pa se vartite u prošlost i uzmite seme. Sledi vam prvi susret sa Shermanom. Bežite, ali će vas verovatno uhvatiti. Pritiskajte X da se izvučete iz zagrljaja. Kad uzmete seme, vratite se u sadašnjost. Sa vama će na žalost ili srećom krenuti i Sherman.



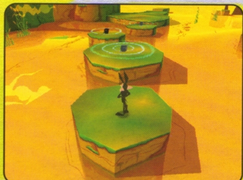
Pređite most da stignete do mesta gde je bik i skočite u vodu pa izađite kod klackalice. Pošto je Sherman crven, a bika ta boja izrazito nervira, njih dvojica će se lepo zabavljati. Još jednom idite u prošlost i posadite drvo i vratite se u sadašnjost. Popnite se uz drvo do stene na platformi i gurnite je na klackalicu da prebacite ovcu na drugu stranu.



Preplivajte do nje i pošto je bik zabavljan odnesite je u krug.

Nivo 9

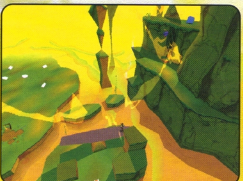
Deaktivirajte minu i uzmite je. Ne dirajte tempirane mine, jer ne mogu da se deaktiviraju i ne trebaju vam.



Pazite na obične mine! Idite do poštanskog sandučeta i naručite lastiš. Uzmite ga i popnite se uz lozu. Idite do drveta koje stoji desno, pa zakačite lastiš za njega



i skočite dole da dođete do sandučeta. Pazite se krokodila! Kad naručite daljinski upravljač, lastiš će vas vratiti do drveta. Sad idite do drveta pored koga se nalazi mina i deaktivirajte je. Zakačite lastiš i uzmite daljinski. Pokupite lastiš i idite dalje dok ne stignete do Dače. Pronađite i pokupite robota i stavite ga na klackalicu. Popnite se iznad klackalice i skočite da prebacite robota do lifta.



Sad upotrebite daljinac i postavite ga na lift, pa aktivirajte prekidač koji ga pokreće. Pomoću robota izvršite naručivanje i pokupite zečiji kostim, pa robota spustite dole. Obucite kostim i krenite prema ovcama i Semu. Dača će vam namestiti zvrčku tako što će da okrene znak i proglasi sezonu lova na zečeve. Pošto vas Elmer spuca jednom, vratite se do znaka, okrenite ga da pokazuje patku i postavite minu pored njega.



Obucite kostim i Dača će ponovo krenuti u akciju i naleteće na minu. Ha! U kostimu zeca idite do Sema i stanite iza njega. Skinite kostim i uzmite daljinski i pokrenite robota. Krenite da uberete salatu.



Sem će se na trenutak zbuniti i to iskoristite da deaktivirate robota, ostavite daljinski, uzmite ovcu i stavite je iza mesta gde je Sem stajao. Ponovo obucite kostim i idite do loze.



Skinite se, popnite se i zakačite lastiš za drvo, skočite i pokupite ovcu pa je odnesite u krug. Da biste se popeli, moraćete da sa jedne loze preskočite na drugu, ali to nije problem.

Nivo 10

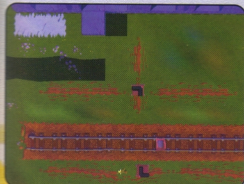
Ovo je nivo koji će vas, ako već nije, dovoditi do ludila (znamo pouzdano). Počinje kao vrlo lagan, da bi se izrodio u veliku komplikaciju. Ali ne očajavajte, tu smo da vas uputimo. Dakle, naručite i uzmite teglu za med. Čuvajte se topa na kolicima, puca bez upozorenja.



Da biste bili sigurni krećite se po senci. Idite levo i naći ćete top. Upotrebite ga da pogodite levu košnicu, da bi naterali pčele da pređu u onu drugu.



Sada treba da pogodite desnu košnicu da pčele pređu u onu iza Semovih leđa. Da biste to uspeli, treba da pomerite kolica sa zakrivljenim cevima, tako da iz tog topa pogodite desnu košnicu, koju inače ne možete da gađate direktno.



Pošto ste preselili pčele, idite do klackalice. Postavite teglu na jednu stranu (desnu) i skočite na drugu, da je odbacite blizu Sema.



Sada treba da namestite još dvoja kolica sa krivinama. Gurnite napred kolica koja se nalaze između dva kamena



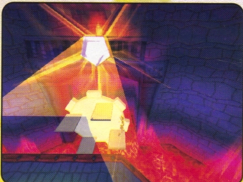
i namestite ih da stanu na prekidač koji otvara kapiju. Idite levo do drugih kolica i dogurajte ih blizu ovih prvih. Sada ova sa prekidača sklonite u pravcu topa i opalite. Ne zaboravite da pre toga sklonite sa putanje đuleta ona prva kolica, jer će vam đule udariti u košnicu 2! Pčele će da napadnu Sema jer ste ga polili medom. To je trenutak kada treba da ukradete ovcu. Pređite preko mostića i otvorite tajna vrata tako što ćete da stanete na jedan prekidač, a ovca na drugi. Trčite celim putem, sami naravno do kruga. Ponovo ćete se sresti sa Šermanom. Sada vas čeka vrlo komplikovan zadatak. Ovcu ne možete da prenesete do kruga, jer ne možete da preskočite sa njom toliku razdaljinu. Dakle, treba vam most. Jedino što ovde može da vam posluži je Šerman, a on baš i nije spreman na saradnju. Znači da ga nekako morate naterati da padne i da vam malo vremena. Ukratko, Šermana morate da onesvestite, a to ćete uspeti ako budete trčali u krug oko njega.



Pa srećno vam bilo! Trčite prema njemu i uskladite vaš skok sa njegovim. To bi trebalo da ga spreči da vas oduva svojim udarcem. Kad mu priđete blizu pokušaće da vas zgnječi. Tada trčite oko njega i pazite da vas prati samo očima! U suprotnom gubite vreme - on neće pasti. Možete da trčite u smeru suprotnom od kazaljke na satu, i to bi trebalo da bude brži način. U svakom slučaju trebaće vam mnogo prakse da vam ovo uspe. Prvi put će biti u nesvesti 30 sekundi.



To je dovoljno vremena da uzmete ovcu i stavite je na prekidač. Odmah zatim skočite na desnu lopaticu da bi se točak pokrenuo. Moraćete to da uradite nekoliko puta da dijamant dovedete do sredine. To će izazvati pojavu svetla,



a na tabli piše da se Šerman toga plaši. On će pobeći na drugi kraj i opet vas sve čeka ispočetka i to dva puta. Jednom će biti onesvešćen 20, a drugi put samo 15 sekundi, pa računajte sa tim! Prinesite ovcu bliže prekidaču, ali pazite da je Šerman ne "oduva". Kada poslednji put pustite svetlo on će pasti preko ivice i napraviti most do vašeg cilja.



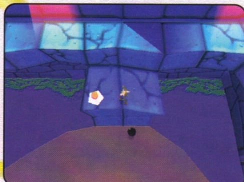
Pređite preko njega i to je kraj.

Nivo 11

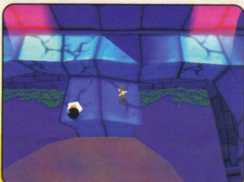
Naručite magnet i štap za pecanje i pokupite magnet. Idite do topa i raspalite po krokodilu.



Kada ga pogodite, upotrebite ga kao trambulinu da preskočite kod Dače. Sada možete da pokupite štap. Dača će vam objasniti kako da štap kombinujete sa nekim predmetom. Vratite se nazad i pokupite đule koje leži usamljeno. Odnesite ga blizu prekidača, ali ga stavite sa prednje strane.



Nađite stepenice i popnite se do njega, pa kombinujte štap i magnet. Sada "upecajte" đule i spustite ga na prekidač, kako bi vrata ostala stalno otvorena.



Siđite dole i uđite. Odmah se popnite na blokove i idite do kraja. Upotrebite štap i magnet da naterate minu da eksplodira.



Onda skočite dole i pokupite salatu. Uzmite štap i zamenite magnet sa salatom. Priđite blizu ovaca po gornjoj ivici i namestite se paralelno sa ovcama, odmah desno od Sema. Spustite

mamac i odvedite ovcu do tastera da vam otvori vrata.



Kad su vrata otvorena, idite do iznad poslednje ovce i namamite je do otvorene kapije. Zatim pređite unutra pa spustite mamac da ovca uđe. Odvedite je do ćoška. Sad skočite dole, ali je ne uzimajte, jer ne možete da pređete sa njom preko. Vašu težinu mostić neće izdržati. Zato pređite sami pa je namamite pomoću salate. Sada je uzmite i spustite na platformu lifta.



Upotrebite traku za trčanje da podignete platformu.



Naručite daljinski pa na drugu traku stavite salatu, bliže levoj ivici. Donesite ovcu i stavite je da trči pa skočite na drugu platformu da vas podigne gore. Uzmite daljinski i robota i skočite dole. Stavite robota na traku umesto ovce. Aktivirajte robota da diže platformu kako biste se zajedno sa ovcom popeli gore.



Ne zaboravite da pokupite svu salatu. Ostavite je u prostoriji pored i vratite se pa opet montirajte magnet na štap i "upecajte" robota. Stavite ga na traku i naterajte ga da vas prebaci pokretnim mostom na drugu stranu. Ako vam padne na pamet da povedete ovcu, odustanite od toga, pošto će prelazak dugo da traje a tupava ovca je nestrpljiva, pa će skočiti u ambis. Postavite salatu pa se vratite nazad i stavite ovcu na platformu, pa je vi prebacite na drugu stranu. Vratite platformu pa postavite robota da prebaci vas. Sada se vi popnite na traku i navedite robota na platformu, pa ga prebacite do vas. Stavite ga na traku u drugoj prostoriji i zajedno sa ovcom stanite na platformu. Aktivirajte robota i kada se platforme poravnaju, pređite sa ovcom na drugu, a posle i na treću (081).



Sa treće platforme idite dalje i postavite ovcu na lift. Upotrebite daljinski da vratite robota u prethodnu prostoriju. Upotrebite štap i magnet i "upecajte" ga pa ga odnesite i spustite na blok gde se nalazi prekidač. Pridružite se ovci na liftu i pomerite robota na prekidač.



Odnesite vašu ovcu u krug.

Nivo 12

Imaćete posla sa duhovima, pa zato odmah naručite usisivač za duhove i ovcu na naduvavanje. Pokupite usisivač i 5 baterija da bi mogli da ga pokrenete.



Nemojte gubiti vreme na usisavanje svih duhova koji se pojave. Dovoljno je da usisate samo one koji vam smetaju da idete dalje. Pronađite ovcu na naduvavanje i naručite kostim duha. Pronađite ga i pokupite i njega. Sada idite levo od poslednjeg sandučeta do mesta gde su 3 duha zajedno. Pročitajte tablu i obucite svoj kostim duha. Kad uđete među njih, pozdravite se sa "BOO" inače ćete biti spaljeni munjom.



Ako sve prođe kako treba, oni će vas odneti do podijuma za igru. Sada treba da odigrate ples sa njima da bi vas primili u društvo. Pratite u gornjem desnom uglu ritam, i kada u osvetljen prozor dođe oznaka tastera - pritisnite ga.



Treba da odigrate 4 igre i konačno će vas ostaviti na miru, pa možete da odete do Sema. Naručite i uzmite daljinac. Pokrenite robota i postavite ga na jedan kraj klackalice. Da biste ga stavili na klackalicu, stanite na jedan kraj da se spusti dole, dovedite robota i naterajte ga da skoči. Zatim skočite na drugi kraj klackalice da prebacite robota blizu Sema.



Dovoljno je da izvedete dvostruki skok, ne morate se peti na stenu iznad. Ponovo aktivirajte robota i odvedite ga da ubere salatu i pomoću nje odvede ovcu do platforme. Pazite da ga ne osvetli reflektor. Kada je ovca na platformi, stanite sa Ralfom na prekidač pored ograde. Kada se platforma podigne, opet aktivirajte robota i odvedite ovcu do prekidača na gornjem nivou. Sada robot treba da skoči dole i uzmite salatu od njega. Popnite se na platformu, a robota navedite da zgazi prekidač kako bi vas podigao gore. Pokupite još dve salate i spremite se za vrlo precizan rad. Jednu salatu ostavite izvan druge rešetke (koja još nije pala). Uđite i stanite na prekidač i mahnite ovci sa salatom da uđe. Kad uđe sačekajte da stane na prekidač i pusti vas napolje. Odmah izađite i stanite na prekidač da joj otvorite put do salate koja je napolju. Kad izađe napolje, skočite dole, idite do platfome. spustite je pa se popnite gore. Uzmite ovcu i iznesite je u prostor gde se

nalaze duhovi. E, sad je napeto. Čim izađete napolje, duhovi će vam oduzeti ovcu i kostim i strpati vas u kavez, jer će početi da misle da ste hteli da pojedete njihovo božanstvo - ovcu.



Srećom, daljinski je još kod vas, pa dovedite vašeg vernog robota do kaveza i navedite ga da stane na prekidač i spusti vaš kavez dole. Zatim ga popnite na rampu, pa preko kaveza do drugog prekidača. Njega samo taknite da se kavez malo digne gore i opet pređite preko njega do trećeg prekidača. Treći takođe samo dodirnite i odmah skočite na kavez da vas podigne do ključa. Uzmite ključ, spustite kavez i otvorite ga. Izađite napolje i držite se senke i koristite kamenje za sakrivanje od duhova.



Priđite do prekidača, ali još nemojte da stajete na njega. Naduvajte ovcu i stavite je na oltar, pa zgazite prekidač da se oltar okrene i zameni ovce.



Pokupite pravu i bežite koristeći senku. Idite levo i posle samo pravo do platforme. Spustite ovcu i pozovite robota. Spustite ovcu na platformu, ali stanite ispred nje da ne bi otišla do prekidača. Navedite robota na prekidač, i kad se platforma podigne, uzmite ovcu i odnesite je u krug.

Nivo 13

Naručite ventilator, detektor mina i ovcu na duvanje. Gađajte krokodila katapultom



i upotrebite ga da skočite do ventilatora. Uzmite ga i idite do reke i pređite je koristeći kamenje i sanduke. Treba da stignete do vašeg sanduka. Skočite na njega i upotrebite ventilator da se odvezete blizu obale. Parkirajte se na mesto gde se nalazi platforma.



zađite i stavite kamen na prekidač da vam podigne sanduk. Uzmite ga i odnesite ga do katapulta i ispalite ga da se razbije. Dobili ste detektor mina. Vratite se do kamena i ponesite ga do minskog polja. Pomoću detektora nađite put i prenesite kamen do prekidača. Ponovo upotrebite detektor da nađete put do ovce na naduvavanje i do kapije koju ste otvorili. Pokupite salatu i naduvajte ovcu. Pročitajte Semov komentar na tabli (svakih 30 sekundi nosi svoje 2 ovce i ako neka fali ili ima viška - napada).



Kad Sem ode na drugi kraj, stavite ovcu na prekidač i postavite salatu od spuštene platforme do mesta gde Sem spušta ovce. Zatim naduvanu ovcu stavite na drugu platformu, sakrijte se u žbun i stanite na prekidač. Čim ovca skoči na platformu sklonite se sa prekidača (pazite da Sem ne gleda ka vama). Lažna ovca će se spustiti.



Kada Sem ode, ponovo postavite salatu tako da ovca siđe sa platforme i dođe do vas. Iznesite je iza ograde gde Sem ne može da vas dohvati. Stavite ovcu na prekidač i postavite jednu salatu dovoljno daleko da možete da stignete da skočite na platformu kada ovca siđe sa prekidača. Gore stavite salatu tako da ovca može da skoči sa platforme kada je ugleda. Skočite dole i privucite ovcu da vam priđe, pa idite i stanite na prekidač. Spustiće se platforma sa salatom, ovca će se popeti na nju. Sada brzo trčite do platforme sa ovcom koja se diže i upotrebite dvostruki skok. Konačno ste zajedno gore (drugi, komplikovaniji način je da postavite salate od Sema do prekidača, pa će jedna ovca doći i stati na njega i kada je sem pokupi vi skočite na plaftormu da vas digne gore). Skočite na splav i upotrebite ventilator da odete na drugu stranu.





Čuvajte se đuladi! Izađite na peščanu plažu i upotrebite detektor da nađete 10 novčića. Prenesite ovcu do desnog prekidača i popnite se do zatvorskog prozora i uskočite unutra. Ostavite jedan novčić unutra, pomerite kamen i iskočite napolje. Ostavite trag novčića sve do broda gde se nalazi Sima Strahota (Yosemite Sam). On će krenuti da skuplja novčiće. Vi stanite na drugi prekidač i kad uđe unutra - uhvatite ga.



Odnesite ovcu na brod, stavite je u top i ispalite je.

Nivo 14

Ima više načina da rešite problem koji je pred vama. Ovo bi trebalo da je najlakši i najbrži: Stanite na prekidač da zaustavite voz. Popnite se na voz i stanite na prekidač. Promašite stanicu na kojoj je Sem i skočite sa voza tamo gde se nalazi poštansko sanduče. Naručite kostim i upalite crveni signal da zaustavite voz. Popnite se do sandučeta i kad se voz zaustavi, skočite na vagon pa na platformu gde je kostim pao. Uzmite ga i skočite na voz i kad stignete do Sema siđite i idite do klackalice. Obucite kostim i krenite prema Semu. Kad priđete dovoljno blizu da ovca može da vas čuje - zablejite i ona će krenuti ka vama. Nekim slučajem, stalno će da bude ispred Sema i neće mu dozvoliti da vas uhvati.



Jedino što vam ostaje je da lagano pređete



prugu i uđete u krug. Sem će vas uhvatiti, ali kasno. Doduše, postoji i drugi način daleko komplikovaniji i samo ću vam reći da treba da koristite katapult, stenu, voz, a pojaviće se i Ptica Trkačica. Pa ako vam se sviđa duža varijanta - izvolite.

Nivo 15

Čeka vas odmah kraća animacija u kojoj vazemaljac Marvin stiže sa svojim brodom i prekida čestitanje. Pošto mu je nesrećnim slučajem prekinut eksperiment (ovca koju ste ispalili iz topa na nivou 13 je odletela do njega), on je došao po vas da popravite stvar.



Treba da uhvatite 10 odbeglih instant-marsovaca. Prvog ćete uhvatiti lako, uključite vaš usisivač u konektor na zemlji i jurite marsovca dok mu ne priđe blizu, zatim upotrebite daljinski i on će da bude usisan. Sada idite desno u deo gde je gravitacija malo slabija. Tamo vas čekaju 4 komada za hvatanje. Nikako nemojte skakati jer ćete odleteti u svemir. Prvog od ove četvorke ćete uhvatiti lako, isto kao onog prvog. Sledećeg hvatate tako što ćete gurnuti kamenje, tako da napravite most do njega,



pojurite ga i uhvatite. Prosto. Sledeći se nalazi među poljima snižene gravitacije.



Postavite usisivač i jurite ga okolo, brzo će biti vaš. Sledeći je usamljen i okružen je crnim rupama. Da mu priđete moraćete da poletite i pritisnite trčanje da Ralf počne da "pliva". Tako ćete ga dovesti do crnih rupa i iskoristiti ih da se spustite na zemlju. Plivajte od jedne do druge, a pošto su raspoređene tako da je poslednja ispod nivoa zemlje, privući će vas i spustiti. Samo morate da pazite da vas ne uvuku u sebe. Kad konačno dotaknete zemlju, idite do platoa gde je vazemaljac i skočite, ali ne ispod rupe, nego malo pored nje i iskoristite je da se prizemljite na plato. Sad ćete lako uhvatiti i petog vanzemaljca. Ostaje vam samo da odletite do početka nivoa i tamo se prizemljite. Pošto ste počistili sve, idite okolo do mesta gde se nalazi strujna ograda. Uđite u transpoter i smanjite se.



Prođite ispod barijere i povećajte se. Preskočite u drugu prostoriju pa se opet smanjite i ponovite celu stvar. Prođite ispod ograde, ali se čuvajte vanzemaljca,



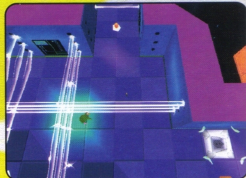
jer dok ste mali može da vas zgazi. Brzo se povećajte i uhvatite ga. Idite u sledeću sobu i uključite usisivač pa se vratite i popnite na platformu i sa nje preskočite električnu ogradu. Idite u sobu gde je vanzemaljac i naterajte ga da se smanji i da prođe ispod ograde prema usisivaču - i ćapite ga!



Sada se vratite i pokupite usisivač. Izađite napolje i uđite u sledeću prostoriju. Skrenite desno i uključite usisivač. Stanite na prekidač, smanjite se i idite levo. Opet stanite na prekidač i idite levo, pa ponovo aktivirajte prekidač. Budite sigurni da je vanzemaljac iza vas. Idite do pretvarača i povećajte se, pa ga naterajte na usisivač. Ostala su vam još samo dvojica. Smanjite se da nastavite dalje. Idite dok ne naiđete na tri prekidača raspoređena u trougao.



Stanite na prekidač i aktiviraće se polje odmah iznad desnog prekidača. Prođite ispod i videćete vanzemaljca i pustite ga da priđe. Poigrajte se sa prekidačima tako da ga zarobite u prostor gde se nalazi usisivač.



Onda se povećajte i stanite na levi prekidač iz trougla da mu priđete. Priterajte ga i usisajte ga i ostaje vam još samo jedan. Vratite se u prostoriju u koju ulazite pravo od glavnog ulaza. Pretrčite preko prekidača i konektujte usisivač u pod. Pripremite daljinac i spremite se za trku. Trčite levo i samo pravo, pazite na prekidače i pazite na malu letelicu koja pokušava da vas sprži. Kad prođete ceo krug - usisajte ga, pa pokupite usisivač, stanite na prekidač i bežite levo. Idite do Marvina i predajte mu vanzemaljce i to bi bilo to. Odgledajte završnu animaciju i uživajte (106, 107, 108,109) .









A za one kojima nikad nije dosta, na svakom nivou postoji sat koji treba da pronađete i da tako dobijete bonus. Ako vam je čudno kako ste završili igru a ostale su još dve ovce, da vam kažem da postoje još dva skrivena nivoa. Jedan je, da ga krstimo B1 ili PROLEĆE. Kad uđete na taj nivo treba da skočite unutar tamne strane crnog zida. Drugi, B2 nivo je unutar onog nivoa gde idete kroz vreme. Da mu pristupite, treba da uđete na vremenska vrata sa druge strane. Za ove nivoe vam nećemo dati rešenje, ostavićemo vama da se zabavite i otkrijete kako se rešavaju.



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD:HAIL TO THE KING - Br. 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Broj 18
ALONE IN THE DARK: Karnbi - Br. 19
ALONE IN THE DARK: Alina - Br. 20
CHASE THE EXPRESS - Broj 21
DRACULA 2 - BROJ 22
SOUL REAVER: LEGACY OF CAIN - 23

MGS i Kojot

✉ Hello!

Ja sam ovde da pomognem Solid Snake-u: da bi pobedio Vulcan Ravena moraš upotrebiti Chaff grenade čim uđeš u kanjon. Tada će tenk biti otkriven. Zatim, idi do tenka i na njegovu kupolu bacaj grenade bombe To je način kako da pobediš Ravena. Stiže pomoć za Kojota. Uzmi veštačku ovcu i stavi je na katapult, a zatim na katapultu se nalazi dugme za podešavanje: pritisni X. Stani na crveno (polovina dugmeta) i ovce će odleteti na GOAL i slomi će se (veštačka ovca). Sad stavi pravu i odbaci je na GOAL sada se ti stavi na katapult i stavi veštačku ovcu na dugme, približi se kraju. Kojot će odleteti na GOAL i to je kraj pete misije.

A sad meni pomoć: da li u igri Dragon Ball Z ima tajni mod?

Bart Simpson

Dosije X

✉ **Ćao!**

Javljam vam se sa neopisivim mukama. Molim vas da objavite šifre za "Tenchu 1 i 2" za PSX i "Tenchu3" za PS2.

2. Postoji li šema kako da uništim Ultimeciju u "Final fantasy VIII" i gde su note za orgulje?

3. Kako preći II disk igre "Dosije X" ili šta treba uraditi na brodu "Tarakan"?

Predrag Petrujkić

Final Fantasy VIII

✉ Odgovor Milošu Markoviću

Omega weapon se nalazi pri samom kraju igre u Ultimecijinom zamku i evo šta ćeš da radiš-Omega je najjače čudovište u igri i borba sa njim je teža od finalne borbe sa Ultimecijumom. U zamku su sve komande (osim attack) i sposobnosti blokirane tako da ćeš morati da uništavaš bossove po zamku da bih otključao. Minimalno moraš da imaš attack, magic G.F. draw, item i russurection da bi pobedio Omegu. Prođi kroz neki od teleporta ispred zamka nađi neku šumu i tu se "bilduj" dok svi likovi i G.F.-ovi ne budu imali LV100 i HP9999. Pomoću g.f. Diablosa razvij party ability mug, uključi je i kada udariš neprijatelja ukrašćeš mu neki predmet, pomoću koga Quistis nauči Wave najjači limit break udarac koga u finalnoj borbi koristi Ultimecijin ljubimac najsnažniji G.F. Griever. Za obnavljanje energije koristi samo Curuagu jer nju možeš beskonačno da praviš pomoću Wizard stones kojih u zamku ima puno. Kada postigneš maximum, vrati se u zamak, podeli grupu i najpre sa prvom idi levo od početne lokacije dok ne naiđeš na fontanu. Tu ostavi grupu u zelenom krugu. Ova grupa će se boriti sa Omegom. Drugu grupu odvedi uz stepenice desno od početne lokacije i nađi sobu sa konopcem koji je zategnut od poda do plafona na levoj strani, povuci ga i počeće da otkucava vreme. Brzo zakorači u zeleni krug pored i prebaci se na prvu grupu. Idi pravo u sledeću sobu i na mestu gde je bio ljubičasti dim stajaće Omega Weapon. Priđi mu i pritiskaj X dok ne počne borba. Ovo ćeš vrlo teško moći da uradiš ako nemaš Party ability No enc koju ćeš bezuslovno morati da razviješ sa G.F. Diablosom jer ona isključuje slučajne susrete u toku igre. Znači, uključiš nju dok kontrolišeš prvu grupu i obratno da bi nesmetano došao do Omege. No enc će ti pomoći da do mile volje istražuješ ceo svet bez bojazni da će te neki ubiti. Evo još nekih dobrih fora. Uđi na prvi od gore teleport i naći ćeš se na krajnjem istoku svetske mape uključi Party ability No enc i tumaraj kroz zeleniš dok ne nađeš Chocobo šumu. Uzmi prevoz i počni da tražiš matični brod (crvena tačka na mapi). Na brodu ćeš moći da napuniš inventar. I sledeća fora: kada sretneš Ellone na svemirskoj stanici snimi poziciju i odigraj karte sa njom. Ona ima kartu Laguna, koju obavezno moraš da joj uzmeš jer od nje možeš da napraviš sto Hero napitaka.

A sada ja da pitam:

1. Gde se nalazi Ultima Weapon?
2. Gde da nađem sve G.F. - ova ?
3. Kako da aktiviram Solomon ring?
4. Šta da radim sa slikama u Art gallery?

Milan

Lego Island

✉ **Zdravo Bonuse!**

Potrebna mi je pomoć u igrici "Lego Island". Kada krenem da raznesem pizze po gradu i skupim novac Peperova kuća se sagradi, uđem i pizzeriju i šta onda?

Pozdrav, verni čitalac

Spiderman

✉ **Ćao!**

Evo jednog velikog pozdrava za Bonus i Bonusovce, a evo i SOS za moje male problemčiće.

1. Postoji li neki način da preskočim nivo na početku?

2. Spiderman (za PS2) koji je cilj na I nivou osim letenja od zgrade do zgrade?

Jelena Tomić

CTR

✉ **Ćao Bonuse!**

U igri "CTR" ne znam kako da otvorim Nitros Oxide. Ja sam video da ste napisali da treba da se pređe igrica ili pomoću šifre drži L1 i R1 i pritisni desno dva puta, levo, desno dva puta. Na sve moguće načine sam ukucavao i nije pomoglo, a igru sam prešao 100% i nisam dobio Nitros Oxide. Molim odgovor!

Miloš-Puhalo, Subotica

Suikoden 2

✉ **Pozdrav!**

Molim redakciju i drugare da mi pomognu u vezi igrice "Suikoden 2" nime osvojio sam glavni grad "Highland" u dvorcu pobedio Luciu ali mi se na putu isprečio Hal Cinningham. U borbi sa njim ne oduzimam mu ništa energije dok on mene dobro izlema. Možete mi se javiti na broj telefona: 056/585-470

Evo pomoć za Obrena u igri "War Craft II":
Human Aliance:

1. MBSHTM 2. HSTHSH 3. TTCKNZ
4. HTLBRD 5. DNLGZ 6. GRMBTL
7. TYRHND 8. BTTLTD 9. PRSNRS
10.BTRYLN 11. BTTLTL 12. SSLTNB
13. GRTPRT

Unapred zahvalan Dejan iz Zvornika

MGS

✉ Tiče se svima nam drage i popularne video igrice MGS. Kada iz Tank Hangar-a odete liftom na B1 nivo, u delu pre nego što se oslobodi DARPA CHIEF, popnite se merdevinama u ventilacioni otvor i šunjajte se kroz ventilaciju dok ne stignete iznad ćelije u kojoj je smeštena Meryl. Pogledajte u nju, i videćete kako radi trbušnjake na krevetu. Sada NEMOJTE ići dalje, već se vratite i izađite iz vent. otvora i ponovo se popnite uz merdevine i idite do ćelije iznad Meryl. Sada će raditi sklekove na jednoj ruci. Ponovo se vratite nazad i ponovo uđite idite do nje i radiće nekakvo istezanje, šta ja znam. Poooonovo se vratite nazad i ponovo idite do njene ćelije i imaćete šta da vidite! Radiće opet trbušnjake na krevetu ali ovaj put bez pantalona, mmmmmm.... ponovo se vratite, i ponovo idite do njene ćelije i radiće sklekove bez pantalona, mmmmmmmm.... to je to, što se tiče toga...

Želeo bih da pomognem nepotpisanom junaku iz RS, oko gore navedene igrice, ali posto vidim da vi ne želite da pomažete oko igara čija su rešenja već bila, objavite moju adresu, pa ako je u mogućnosti, neka mi se javi, pomoći ću mu. (Vazi i za sve ostale kojima je potrebna bilo kakva pomoć, pomazem 97,6%

ozvolt@ptt.yu

Za Olivera

✉ Ćao Bonuse!

Hteo bih da pomognem Oliveru iz Subotice: pošto ima mnogo da se piše neka mi se javi na 024/596-295 - Ivan





STROGO POV.

Cardinal Syn



Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Otključaj sve likove
Kada se pojavi "Press Start" pritisni L1, R2, R1, □, Dole, O, Dole, L2, □(4).

Upotrebi fatality kad poželiš
Kada se pojavi "Press Start" pritisni Gore(2), Desno(2), Levo, O(2), Dole.

Neograničena magija
Kada se pojavi "Press Start" pritisni Desno(3), Levo, △, Levo(2), □.

Alternate outfits
Kada se pojavi "Press Start" unesi neku od sledećih šifara:

Orion - R2, Dole(2), O, □(2), R2.
Nephra - □, L1, O, Gore, △, Levo, △.
Juni - Dole, □, Dole, L2, Dole(3).
Syn - O(3), L1, R1, O, Levo.

Vidi završne sekvence
Kada se pojavi "Press Start" pritisni Dole, Gore, Dole, Desno, Levo(2), Gore, Levo, R1, O(2), L2. Zatim će se odabrani intro zameniti sa završnom sekvencom.

Kada se "Press Start" pojavi pritisni:
Igraj kao Bimorphia (PAL verzija) - Desno(3), Dole, □.
Igraj kao Juni (PAL verzija) - Gore, Levo, Levo, Gore, □.
Igraj kao Kahn (PAL verzija) - Gore(2), Dole(2), △.
Igraj kao Moloch (PAL verzija) - Gore, Desno, Dole, Levo, □.
Igraj kao Mongwan (PAL verzija) - Dole(3), Gore, △.
Igraj kao Redemptor (PAL verzija) - Gore, Dole, Levo, Desno, O.
Igraj kao Stygian (PAL verzija) - Levo, Desno, Levo, Desno, △.
Igraj kao Vodu (PAL verzija) - Levo(3), Gore, O.

Vampire Chronicle



EX meni
U glavnom meniju izaberi "Options" selekciju zatim drži L + R i pritisni A na kontroleru. Pritisni Z + C na arkadnoj palici.

Na ekranu za izbor likova izaberi "?" selekciju, zatim pritisni:

Igraj kao Shadow - Start(5) i A, B, X ili Y.
Posle svake runde Shadow prelazi preko tela protivnika i igra kao oni.
Igraj kao Marionette - Start(7) i A, B, X ili Y.
Marionette uzima oblik bilo kog protivnika sa kojim se boriš.
Igraj kao Oboro Bishamon
Na ekranu za izbor likova izaberi Bishamon, zatim drži Start i pritisni A, B, X ili Y.

FIFA 2002: Major League



Laka pobeda
Ako gubiš u world class modu, pauziraj igru. Izaberi "Side Select" u pauziranom meniju, zatim pomeri kontroler ispod imena svog protivnika. Zatim, sakupi svoje golove kao da su od drugog tima.

Lažni skok
Dok udaraš drži L2 + R2 i tvoj igrač će izvesti lažni cross over.

Bolji prolazi
Pritisni □ umesto X da prođeš i lopta će otići preko odbrane. Notiraj strelicom boju sudiji, da označiš šta će napad uraditi. Bele strelice označavaju da se napad nastavlja. Plave strelice označavaju da je napad blokiran ili ukraden. Možeš takođe da pritisneš L2 i/ili R2 da napadaš lučno. Pritisni Levu palicu na kontroleru da držiš pravac. Takođe možeš da upotrebiš D-pad da preuzmeš kontrolu nad napadima.

Cheat mode
Na ekranu za nagrade pritisni □ da pristupiš opcijama za varanje koje se mogu otključati za vreme igre:

Crazy Ball
Pobedi EFA Trophy. Pritisni □ da oteraš loptu u "crazy path".

They All Fall Down
Osvoji Copa America. Svi tvoji igrači će pasti dole ako lopta dugo ostane kod njih.

Eye Catcher
Osvoji Gold Cup. Lopta će postati džinovska.

Cardinal Syn



Igraj kao Kron - L2(2), Gore(3), Levo, Dole, Gore, O, L1.
Za PAL verziju pritisni: Gore, Dole, Gore, Dole, △, Levo, Desno, Levo, Desno, O, R1, R2.
Igraj kao Syn - R1, Desno, R2, □, R1, Dole, R1, R2(2), O. Ili pobedi koristeći sve regularne likove.

Nesreće
Izvedi sledeće nesreće kao combo poteze bilo kad u toku meča:

Mongoro - Napred + □, △, □(2), Napred + □.
Kahn - Nazad + △, Nazad + △, □(2), Nazad + □.
Redemptor - Nazad + □, □(3), Nazad + X.
Mckrieg - △(3), □, Napred + □.
Vanguard - △, □(3), Nazad + □.
Moloch - Napred + △, △(2), □, Gore + □.
Orion - Napred + △, Napred + △, □(2), Napred + X.
Nephra - □, △, □(2), Nazad + □.
Mongwan - Napred + △, Napred + △, □, △, Napred + △.
Hecklar - □(3), △, Napred + □, Gore + △.
Vodu - □(3), △, Nazad + □, Gore + X.
Bimorphia - □, △, □(2), Nazad + □.
Finkster - □(4), Nazad + □, Nazad + □, Napred + □.
Juni - □(4), Napred + □, Napred + □, Nazad + □.
Stygian - □, △(2), Nazad + X.
Plague - △(3), Nazad + △.

Spider-Man: The Movie

PlayStation 2

Uđite u "Specials" meni i unesite šifru. Ako dobro ukucate šifru čućete Zelenog Goblina kako se smeje. Unesite šifru ponovo da se vratite u normalan mod.

Mod za varanje - "ARACHNID".
Svi regularni nivoi, animacije i galerija slika će biti otključani.

Biranje nivoa - "IMIARMAS"

Preskakanje nivoa - "ROMITAS". Pauzirajte igru i odaberite "Next Level" opciju da odete na sledeći nivo.

Bonus trening nivoi - "HEADEXPLODY"
Beskonačno mreža - "ORGANICWEBBING"
Sve kontrole za borbu - "KOALA"
Igrajte kao Mary Jane - "GIRLNEXTDOOR"
Igrajte kao The Shocker - "HERMANSCHULTZ"
Igrajte kao naučnik - "SERUM"
Igrajte kao policajac - "REALHERO"
Igrajte kao Captain Stacey (pilot helikoptera) - "CAPTAIN-STACEY"
Igrajte kao kompjuterski lik model 1 - "KNUCKLES"
Igrajte kao kompjuterski lik model 2 - "STICKYRICE"
Igrajte kao kompjuterski lik model 3 - "THUGSRUS"
Napadi u Matrix stilu - "DODGETHIS"
Kostim Goblina - "FREAKOUT"
Mali Spider-Man - "SPIDERBYTE"
Spider-Man sa velikom glavom i stopalima - "GOESTOY-OURHEAD"
Neprijatelji imaju velike glave - "JOELSPEANUTS"
Pogled iz prvog lica - "UNDERTHEMASK"
Super kuliša - "CHILLOUT"

Green Goblin FMV sekvence
Uspešno završi igru na hero ili nekoj većoj težini igranja.

Igraj kao Green Goblin
Uspešno završi igru na hero ili super hero težini da otključaš Green Goblin kostim opciju u specijal meniju. Selektuj tu opciju da igraš kao Harry Osborn u Green Goblin kostimu sa njegovim oružjem. Ili, startuj novu igru na hero težini, zatim završi u glavnom meniju. Omogući "ARACHNID" kod, zatim idi na level warp opciju. Izaberi "Conclusion", zatim izađi. Green Goblin kostim opcija će se otključati u special meniju.

Igraj kao Peter Parker
Uspešno završi igru na easy ili higher težini da otključaš Peter Parker kostim u special meniju.

Visi na Green Goblin's glider-u
U bilo kojoj borbi sa Green Goblin-om, možeš da se obesiš na njegov glider kao i u uvodnoj FMV sekvenci. Dok se njišeš ili si na nogama, možeš nanišaniti njegov glider i pritisnuti Web Zip (mrežu). Ovo ti omogućava da se zakačiš za njega dok on leti unaokolo. Ovo je teško i rizično u početku.

D.N.A.: Dark Native Apostle

PlayStation 2

Cheat mode
Na naslovnom ekranu drži L1 + R1. Drži i dalje ova dva tastera i pritisni O(2), □ (2), L2, O, L2, □, Select. pusti L1, pritisni O, zatim pusti R1. Startuj igru da dobiješ sva oružja sa neograničenom municijom.

PLOP!!!

STROGO POV.

Star Wars: Ep. 2 - Attack Of The Clones

GB ADVANCE

Šifre nivoa

Nivo	Padawan	Vitez
2	BHDBGJ	BJDGGM
3	BHFBHJ	BJFGHM
4	BHGBDJ	BJGGDM
5	BHHBFJ	BJHGFM
6	BGKBCK	BJKGCM
7	BGLBSK	BJLGSM
8	BGMBTK	BJMGTM
9	BGNBQK	BJNGQM
10	BGPBRK	BJPGRM
11	BGQBNK	BGQGNP
End	BGRBPK	

Universal Studios Park Adventure

Attraction mod
Uzmi svih 8 znakova, zatim popričaj sa Pera Detlićem. Selektuj "magic show" kada razgovaraš sa njim. Upotrebi kredite da dođeš do kraja, a zatim se vrati na naslovni ekran. Opcija za attraction mod će biti otključana.

Noćni mod
Kompletiraj give attractions i sunce će zaći.

Laki poeni
Više puta odgledaj Waterworld Show da zaradiš 100 poena svaki put.

Lak novac
Prošetaj po parku i pokupi smeće i odloži ga.

Mat Hoffman's Pro BMX

Pauziraj igru, zatim drži L i pritisni next: Ako pravilno uneseš šifru, ekran sa pauzom će se zatresti. Ponavljaj šifru da je ugasiš.

Speciali uvek dostupni - Left, Down, Y, B, Up, Left, Y, X.
Extra course vreme - X, Up, B, A.
Prikaži balans status - Left, B, X, Y, X, B, A.
Velike gume - Down, B(2), Down.

Exorcist mod
Omogući "Big tires" kod, zatim zaradi preko 10,000 poena da dobiješ okret glave svog vozača na njegovim ramenima.
Igraj kao Granny - Up, X, A(2), Down, B.

Igraj kao Tony Hawk
Uzmi svih 30 pokrivača i 2 zlatne medalje u career modu sa bilo kojim likom da otključaš Tony Hawka na staroj ženskoj bicikli.





Silent Hill 2



Extra opcije
U opcijama pritisni L1 + R1 da ti prikaže extra meni sa krvavom bojom, zumiranu mapu i ostale selekcije.

Completion bonusi
Uspešno završi igru. Startuj drugu igru i uđi u extra meni sa opcijama da dobiješ nove mogućnosti:

- "Bullet Adjust" opcija, omogućava normalnu količinu municije nađene na mestu gde se može udvostručiti ili utrostručiti.
- "Noise Effect" opcija.

Dodatne slagalice
Uspešno završi igru na easy, normal i hard puzzle težini. Selektuj hard puzzle težinu ponovo i počni novu igru da dobiješ novu kombinaciju slagalica.

Otkrij znakove
Otključaj svih 5 završetaka, zatim startuj novu igru. Svi znakovi će biti otkriveni.

Book Of Lost Memories
Uspešno završi igru. Startuj novu i pogledaj novine pored Texxon Gas Station. The Book Of Lost Memories se nalazi unutra.

Dog Key
Uspešno završi igru sa "Rebirth" završetkom. Startuj novu igru i kućica za pse će se pojaviti pored Jack's Inn. Zaviri u kućicu da pronađeš Dog Key.

Introduction FMV sequence audio
Ako se malo zadržiš na naslovnom ekranu počeće predstavljanje FMV sekvenci. U nekim scenama neće biti zvuka. Uspešno završi igru jednom i zvuk će se pojaviti.

Skrivene lobanje na slici
Idi do sobe 307 u "Wood Side Apartments". Na trećem spratu je slika na zidu. Pritisni X i pojaviće se poruka "There's a painting hanging on the wall. It looks like a landscape of this area." ("Slika je na zidu. Podseća na pejsaž ovog predela."). Pogledaj sliku da vidiš dve lobanje na planinama.

Tajna šifra
Kad stigneš do samog kraja bolnice i siđeš liftom, imaćeš poziv na radiju. To je "game show" sa tri pitanja. Moraš da odeš do trećeg sprata da uzmeš svoju nagradu. Šifra na kutiji je 3 1 3. Napomena: Ovo važi za easy i normal težinu igranja.

Pobedi Edija
U prvoj borbi, napuni pušku i čim ti se ukaže prilika upucaj ga četiri puta. Pobeći će. Prati ga do sledeće sobe. Odmakni se od njega i nastavi da pucaš dok ne umre. Ako ti se primakne, trči i upucaj ga.

Spiderman: The Movie



Cheat mode
Uspešno završi igru skupljanjem svih malih crvenih paukova i slika na svakom nivou, da otključaš šifre (napredni štit, pojačanje snage i šifre nivoa) u tajnom nivou.

Bonus završeci
Uspešno završi igru da otključaš skrivenu opciju u glavnom meniju. Pritisni Start za vreme igre da izabereš novi nivo.

Sekvence
Treba da pokupiš sve slike da otključaš filmske sekvence.

Army Men: RTS



Za vreme igre drži R2 i pritisni:

2,000 struja - △, □, ○, ×, △, ×.
5,000 plastika - △, ○, □, ×, △, □.
Ostale boje timova sa mape - □, △, □(2), ×, ○.
Super vojnici - □(2), ×, △, ×, □.
Super neprijateljski vojnici - △(2), ×, □, △(2).
Paraformacije - ○, □, ○, □, △(2).
Extra resursi - □(3), △, ○, ×.
Skriveno iznenađenje - □, △, Levo(2), △, □.



Cel Damage

Mod za varanje
Unesi "FATHEAD" kao ime da otključaš sva kola, staze i modove.

Uđi u ekran za izbor likova, selektuj "Load" zatim unesi kao ime:

Brian The Brain and Space world - "BRAINSALAD ".
Count Earl and Transylvania world - "EARLSPLACE "
T. Wrecks and Jungle world - "TWRECKSPAD "
Whack Angus and Desert world - "WHACKLAND "
Melee weapons - "MELEEDEATH".
Hazard weapons - "HAZARDOUS".
Personal weapons - "UNIQUEWPNS".
Ranged weapons - "GUNSMOKE!".
Movement power-ups - "MOVEITNOW".

Plastične grafike - "FANPLASTIC ". Uđi u event selection ekran i posvetli "Smack Attack". Pritisni Down i selektuj "Event Settings" dugme. Zatim, selektuj "Options" dugme i selektuj "Rendering Modes" dugme. Promeni ovu opciju u "Render: Plastic". Pojaviće se poruka "Current mode: plastic". Vrati se u event selection ekran, zatim nastavi da selektuješ nivo i počni igru. Da se vratiš u normal, ponovi sve ove korake i izaberi cartoon renderer u "Rendering Modes" ekranu.

Olovka i mastilo grafike - "PENCILS".
Sve FMV sekvence - "MULTIPLEX!".

Mod velikih glava
Za vreme igre drži L + R + Up.





Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Exodia
Unesi sledeće šifre:

Glava: 33396948
Desna noga: 08124921
Leva noga: 44519536
Leva ruka: 07902349
Desna ruka: 70902349

Nepoznato
Ukucaj "92445276" kao šifru. Napomena: Ovo je jedna od šifara koja je dostupna tek kad se igra završi.

Nepoznato
Ukucaj "25774450" kao šifru. Napomena: Ovo je jedna od šifara koja je dostupna tek kad se igra završi.

Borba sa Simon Muran-om
Na početku igre Simon razgovara sa tobom. Možeš da biraš - ili da slušaš ili da bežiš. Evo šta će on uraditi pod određenim okolnostima:

Beži: Kad se vratiš ideš pravo u svoju sobu.
Slušaj, beži: Kad se vratiš imaćeš šansu za duel sa Simon Muran-om.
Slušaj, slušaj, beži: Kad se vratiš, ideš pravo u svoju sobu.
Slušaj, slušaj, slušaj: Ideš pravo u svoju sobu.

Easy Starchips
Pobedi Teana i Jono u campaign modu, zatim idi free duel-a. Nastavi da izazivaš Teana ili Jono za easy starchips.

Prođi lavirint
Kad pobediš, idi desno, desno, levo, desno. Zatim, snimi Tea i pobedi 2 protivnika pre Keishin-a. Zatim se Seto pojavljuje i Darknite je kraj.

Card šifre
Na naslovnom ekranu selektuj "Load Game" opciju, zatim izaberi "Password" selekciju i ukucaj jednu od sledećih šifara da otključaš određenu kartu. Napomena: Trebaće ti znatna količina Starchipa da dobiješ karte uz pomoć ovih šifara.

Extreme Ghostbusters



Kraj
Unesi "LXK8KKFTL" kao šifru.

Tarzan: Untamed



Igraj kao Jane
Uspešno završi Terk zadatke u world 1 da otključaš Jane u skiing i surfing zadatke.

Igraj kao Porter
Uspešno završi Terk zadatke u world 2 da otključaš Porter u skiing i surfing zadatke.

Igraj kao Terk
Uspešno završi tri Terk zadatka na finalnim nivoima da otključaš Terka.

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Card	šifre
Ancient Elf	93221206
Ansatsu	48365709
Beaver Soldier	32452818
Blue Eyes White Dragon	89631139
Book of Secret Arts	91595718
Card Destruction	72892473
Castle Walls	44209392
Celtic Guardian	91152256
Change of Heart	04031928
Curse of Dragon	28279543
Dark Hole	53129443
Dark Magician	46986414
Dark World Thorns	43500484
De-Spell	19159413
Dragon Capture Jar	50045299
Enchanting Mermaid	75376965
Fiend Reflection #2	02863439
Fire Grass	53293545
Fissure	66788016
Flame Ghost	58528964
Flame Swordsman	45231177
Gaia The Fierce Knight	06368038
Hane-Hane	07089711
King Fog	84686841
Last Will	85602018
Mammoth Graveyard	40374923
Monster Reborn	83764718
Monster-egg	36121917
Mystical Sheep #2	83464209
Nemuriko	90963488
Red Eyes Black Dragon	74677422
Red Medicine	38199696
Reinforcements	17814387
Remove Trap	51482758
Reverse Trap	77622396
Silver Fang	90357090
Sogen	86318356
Soul Exchange	68005187
Spike Seadra	85326399
Summoned Skull	70781052
Sword Arm of Dragon	13069066
Sword of Dark Destruction	37120512
Trap Hole	04206964
Two-Pronged Attack	83887306
Ultimate Offering	80604091
Waboku	12607053
Yami	59197169

World Of Outlaws: Sprint Cars 2002



Unesi šifru kao ime u career modu.

$5,000,000 - CHIMCHIM
Sve staze - JOEYJOEJOE
Svi vozači - MITYMASTA
Najbolji sastav za sve staze - MEGEDERECK





STROGO POV.

Tiger Woods PGA Tour 2002



Svi kursevi - GIVEITUP.
Svi golferi i kursevi - ALLORNOTHIN
Igraj kao Big Mo Ta'a Vatu - O1UTAVAAT06T.
Igraj kao Brad Faxon - ENOXAF14D.
Igraj kao Cedric "Ace" Andrews - TSWERDNA12O.
Igraj kao Erika "Ice" Von Severin - RVESNOV08G.
Igraj kao Jasper Parnevik - 0KIVENRAP02U.
Igraj kao Jim Furyk - OKYRUF05R.
Igraj kao Justin Leonard - RDRANOAEL13O.
Igraj kao Kellie Newman - SNAMWEN172.
Igraj kao Lee Janzen - INEZNAJ11W.
Igraj kao L'Mo - P2UTAVAAT15S.
Igraj kao Melvin "Yosh" Tanigawa - WAWAGINAT07I.
Igraj kao Monty - EYTNOM09E.
Igraj kao Notah Begay III - DYAGEB04E.
Igraj kao Stuart Appleby - UYBELPPA160.
Igraj kao Solita Lopez - GZEPOL10R.
Igraj kao Super Tiger - 2TREPUS01S.
Igraj kao Vijay Singh - SHGNIS03P.

Poboljšano vreme
Dok je lopta u vazduhu drži X da joj ubrzaš kretanje.

Usporeno vreme
Dok je lopta u vazduhu drži △ da je usporiš.

Kontrola okretanja lopte
Dok je lopta u vazduhu drži △ da je usporiš, zatim drži pravac + L2 da kontrolišeš okretanje.

Preskoči tutorial mod
Pritisni L1 za vreme tutoriala.

Bonus igrači
Pobedi igrača u Tiger Challenge da ga otključaš i u drugim modovima.

Godzilla Generations: Maximum Impact



Viewer opcija
Uspešno završi igru da otključaš "Viewer" opciju u glavnom meniju. Ovaj mod dozvoljava 3D modele monstruma.

Deus Ex: The Conspiracy



Mod za varanje
Uđi u Goals/Notes/Images ekran. Pritisni L2, R2, L1, R1, Start(3) da ti prikaže sledeće opcije:

God
Full Health
Full Energy
Full Ammo
Full Mods
All Skills
Full Credits
Tantalus



Napomena: Neke opcije možda moraju da se ponovo uključe kad se ulazi u novu oblast.

Legacy Of Kain: Blood Omen 2



Mod za varanje
U glavnom meniju pritisni L1, R1, L2, R2, □, O, △.
Startuj novu igru sa Soul Reaver i Iron Armor.

Batman: Vengeance



U glavnom meniu pritisni next i ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Mod za varanje - L, R, L, R, X(2), Y(2).
Svi moćni pokreti i 120 pobedničkih poena - L(2), R(2), L, R, L, R.
Neograničeni batarangs i električni batarangs - L, R, Y, X.
Neograničeni Handcuffs - X, Y, X, Y, L, R(2), L(2).
Neograničeni Batlauncher - Y, X, Y, X, L, R, L, R.
Nepoznato - L, R, B, Y, L.

Tekken 4



Rangiranje šifara
Uspešno završi Time Attack, Survival, Tekken Force ili Training mod. Drži □ + △ i pritisni Gore/Desno da se pojavi šifra koja odgovara tvojoj poziciji.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem Game boy Color sa link kablom spiralnom lampom i sa sledećim ketridžima : Pokemon cristal, pokemon rote (crvenom) i Pokemon gelbe (žuto). Svi ketridži su na nemačkom. Sve košta 110 evra.
019/550-280 Bogdan Mirić

Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogna džojstika, NPAL konvertor, memokartu i igrice.
011/417-624

Menjam 2 džojstika i N-PAL konvertor za Sony za Game Boy
032/826-038 Predrag

Bonus u kompletu od broja 1-23 menjam za dance podijum ili infrared controler.
013/514-864 Srđan.

Dajem po dva diska za jedan. Tražim igre za Dreamcast (Soul reaver, NFL 2K2, Floigan Brothers, Surf Rocket Racer...)
023/548-486 Nenad

Prodaje se Sega DreamCast sa 2 analogna džojstika, memori karticom i 50 diskova.
017/33-906 Nenad Trajković

Prof. Dr U. A. Tomić



Interaktivne žene

Eto ti ga sad... Sada JA malo pametujem, preispitujem fenomene, obrađujem aspekte, analiziram sa raznih stanovišta, iznosim stručne informacije, koje - da biste razumeli - morate pri sebi da imate leksikon ili Vujakliju (ili oba), jer me mnogi od vas neće razumeti jednom kad budem počeo da BESEDIM...

Ovde ili onde - niko ne zna gde je,
a svi bi da čuju besedu dileje.
Jer što budala osmisli, niko ne sponzoriše
al' budala ume da informiše - transformiše
šuplju, glupu spiku u fabulu do jaja,
al' budali nekad priča nema kraja.
Zato shvati, bajo, pomiri se s tim
da sam ja BESEDIN,
jer ja zabadam, ja BESEDIM!

I pored sveg nastojanja da ubedim urednika da opišem fenomenologiju Moćnih Rendžera, Nindža Kofernjača ili Rikija Lugonjića, na mene je palo sledeće -



napisati FELJTON vezan za žene i njihovu INTERAKTIVNU MANIFESTACIJU. Kako bi po mene bilo tragično da započnem priču o Lari Kroft (ili Anđelini Džoli), odlučio sam da prvo poglavlje svoje studije posvetim ženama na Internetu.

REČ-DVE O ŽENAMA

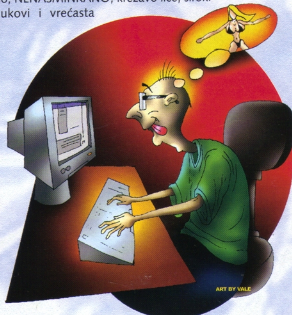
Žene su jedna PODLA, BEZOSEĆAJNA I SVIREPA stvorenja. Obično love u čoporima, krajnje su uigrane, sinhronizovane i iskalkulisane, na momente hladne i nemilosrdne. Mnogo razmišljaju za razliku od muškaraca koji mnogo osećaju. Jeste, šta vam god žene govorile, shvatite - VI STE EMOTIVNIJI, a samim tim i RANJIVIJI... Čuvajte se - žene od pamtiveka znaju za ove slabosti, zato su sklone truloj romantici, slatkorečivosti, obmanama na račun svog izgleda, svog statusa, svog duševnog stanja. Kako to? Jednostavno, zahvaljujući jednom, naoko bezazlenom, produktu ljudske imaginacije... INTERNETU!

REČ-DVE O INTERNETU

Prvobitno osmišljen kao univerzalna baza podataka, sredstvo za brzo informisanje i razmenu informacija, postao je smrtonosno oružje u rukama žena ovoga sveta. One su otkrile ljubavne "četove" - mesta na kojima prosipaju žuč i vešto pletu mreže opsena i spletki, kako bi uhvatile male, naivne muškarce, sažvakale ih i ispljunule, prethodno isisavajući iz njih sav organski materijal, neophodan za preživljavanje zime. Špekulacije se i danas vode na temu da li WWW znači a) Worl Wide Web b) World Wide Wait ili c) Web of Wild Woman. Razmislite o tome...

REČ-DVE (ILI VIŠE) O ŽENAMA NA INTERNETU

Manifestujući se na Internetu, žene otkrivaju prednosti ovakve komunikacije: 1) mogu da bezočno LAŽU, npr. kada je boja očiju u pitanju. I ne samo to... o ne, batice moj, već i kako izgledaju, šta vole, šta rade, šta žele, koliko su teške, POSEBNO koliko su teške. Jedan moj POZNANIK je poverovao ženi koja mu je poslala sliku svog LICA (našminkanog), a on je - ne shvatajući da mu je poslala staru, na kojoj je bila 12 kila lakša, deset godina mlađa i obdarena BAŠ SVIM zubima gornje i donje vilice - pohrlio toj istoj ženi u posetu. Kada je dotični POZNANIK otišao iz Beograda u Novi Sad da se bliže upozna sa ovim tipičnim primerkom ženskog roda, te kada je ugledao istu, shvatio je da su pred njim izbrazdano, zbrčkano, NENAŠMINKANO, krezavo lice, široki kukovi i vrećasta



zadnjica. Evidentno razočaran i poprilično šokiran, frustriran, traumiran i isprepadan - vratio se "doma", gde mi je kroz suze ispričao nemili događaj, koji ga je razuverio u dobronamernost svih žena. Kasnije su se javili problemi seksualne prirode, noćne more i povremena... ahem... "zanemoćalost" i "nemogućnost", kako da se izrazim - IMPOTENCIJA! Pa sad vi vidite. Onda je tu 2) PREĆUTKIVANJE koje se ne može okarakterisati kao laž, ali kada mi žena prećuti činjenicu da je tražena u sedam država zbog raznih prekršaja, ja se skroz osećam obmanutim. Zatim, tu je i najpodlija od svih stvari - 3) zamena slika. Recimo, devojka mi pošalje sliku, a ja u svojoj neukosti u prvi mah ne uočim da je sve napisano na engleskom. Njene knjige, posteri, parče papira na kome ona piše: "I love u George", pa sad ja ne znam - ili sam ja volina, ili je ona LINGVISTA (al' biće da je ono prvo u pitanju).

Vi svi mislite da je govorim iz neke mržnje, ali je činjenica da ja prosto OBOŽAVAM žene i pored toga što su BAŠ ONAKVE kakve sam ih u ovom traktatu opisao. A ako ne to, onda cenim da smatrate da sam tekst napisao koristeći tuđa iskustva i podatke sakupljene na Internetu, ali u stvari - činjenica je da govorim iz sopstvenog iskustva. Vidite, malo je falilo da se OŽENIM jednom TAKVOM ŽENTURAČOM, a i da priznam da je ona razlog mog trenutnog duševnog stanja...

P.S. Šaaalim se, Patkice, nisi valjda pomislila da te stvarno ne volim. Nisi bre ti ženturača, ti si ŽENETINA, ljubi te batica!

Nastaviće se



MEN IN BLACK 2



Uloge:	*Will Smith, Tommy Lee Jones, Lara Flyn Boyle*
Režija:	*Barry Sonenfeld*
Premijera:	*18. jul 2002.*
Trajanje:	*111 min.*



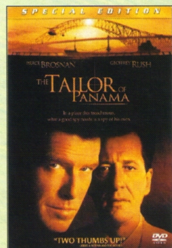


Film :

Planet of the Apes

Kataloški broj : 351
Žanr : SFr
Trajanje : 100 minuta
Glumci: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter
Režija : Tim Burton

Svakako je svako od nas čuo za legendarni hit film sa kraja šezdesetih godina, koji je nosio identican naziv kao ovaj rimejk, ali je imao nešto drugačiju priču. Planeta koju su nam oduzele životinje i kako sve u svemu izgleda naša budućnost u očima bolesnih vizionara. Izuzetan film sa sjajnom temom.

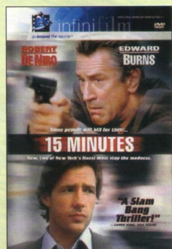


Film :

The Tailor Of Panama

Kataloški broj : 345
žanr : Triler
Trajanje : 110 minuta
Glumci : Pierce Brosnan Geoffrey Rush, J. Lee Curtis
Režija : John Boorman

Još jedan džejmsbondovski film Pierce Brosnana iako ovde ne igra tu ulogu. Priča se vrti oko mahinacija britanske vlade u pogledu malih zemalja i ogromnih količina opranog novca. Pierce igra podmićenog ambasadora koji želi još novca za sebe i mnogo moći za svoju zemlju. Međutim, ne ide sve po planu.

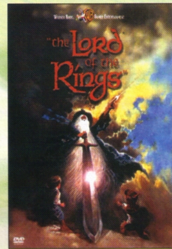


Film :

15 Minutes

Kataloški broj : 347
Žanr : Akcioni triler
Trajanje : 119 minuta
Glumci : Robert De Niro Edward Burns, Avery Brooks
Režija : John Herzfeld

Zaista fantastičan film sa uvek briljantim De Nirom u glavnoj ulozi približava nam odnos medija i policije na Zapadu. Edward Burns igra paralelno glavnu ulogu i pokazao se kao odličan glumac na jednom ni malo lakom zadatku gde je morao parirati pravoj zvezdi kakva je De Niro. Duhovito i nabijeno akcijom. Treba pogledati.



Film :

Lord of The Rings

Kataloški broj : 350
žanr : Avanturistički
Trajanje : 178 minuta
Glumci : Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen
Režija : Peter Jackson

Ovo zaista nećemo čak ni komentarisati. Najbolji i najkompletniji film svih vremena konačno je našao put do DVD medije. To morate imati u ličnoj kolekciji bez ikakvog pogovora. Predlog važi za sve od 7-107 godina.

film i dvd

Kada su ljubitelji filma i vanzemaljci skovali zaveru da se sastanu na mračnim mestima za vikend 4. jula u leto 1997., akronim MIB koji nije privlačio pažnju je ubrzo dekodiran kao skraćeni naziv za najveći filmski hit u istoriji Columbia Pictures-a, koji je ostvario najveće box office otvaranje za vikend 4. jula u istoriji filma.

Originalni film Ljudi U Crnom, je sakupio preko 587 milliona dolara širom sveta (preko 250 miliona u Americi), ostvarujući rekord posle pet dana prikazivanja sa približno 85 miliona dolara i postao najveći filmski hit 1997. godine. On je publici predstavio agente Keja i Džeja, par elitnih intergalaktičkih policajaca koji posmatraju vanzemaljske aktivnosti na Zemlji za agenciju za primenu zakona koja zvanično ne postoji - Ljude U Crnom.

U filmu Ljudi U Crnom II nastavljaju se avanture ovih čuvara od nebulous nebulae of portals portala koji se pojavljuju na našoj planeti - u pravo vreme da bi ispričali priču o najvećoj pretnji Zemljinom postojanju.



Columbia Pictures i Amblin Entertainment su ponovo ujedinili režisera Berija Sonenfelda i producente Voltera F. Parksa i Lori MecDonald sa Tomijem Li Džonsom, Vilom Smitom i Ripom Tornom, kojima se pridružio Toni Šalhub i glumci koji su prvi put u postavi Lara Flin Bojl, Džoni Noksvil i Rozario Doson, za film Ljudi U Crnom II. Scenario su napisali Robert Gordon i Beri Fanaro, a priču je napisao Robert Gordon.

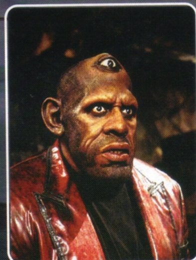


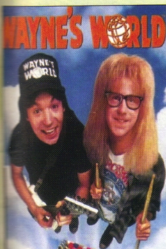
Izvršni producent je Stiven Spilberg, a Grem Plejs je ko-producent. MIB je zasnovan na The Malibu Strip serijalu Lovela Kaningema.

Dobitnik više Oskara Rik Bejker je ponovo Supervizor za Šminku Vanzemaljaca, stvarajući egzotični asortiman interplanetarnih emigranata koje je oživela ekipa Cinovation Studios-a i tim, dobitnik Oskara Industrial Light & Magic koji su predvodili Ned Gorman i Džon Berton. Lori Dž. Nelson je producirao vizuelne efekte za film, uključujući i Oskarom nagrađene objekte Rhythm & Hues Studios-a, Sony Pictures Imageworks-a, kao i Pacific Title Digital i Tippett Studio-a. Direktor fotografije je Greg Gardiner, a produkcioni dizajner Bo Velč; dizajner kostima je Meri E. Vogt. Montažu su radili Stiven Vajsberg i Ričard Pirson, a muziku Deni Elfman.



Film Ljudi U Crnom II će biti premijerno prikazan u Domu Sindikata 18. jula 2002. Film je dobio ocenu PG-13 od strane MPAA zbog s/f nasilja i malo provokativnog humora.





Film :

Waynes World 1

Kataloški broj : 322
Žanr : komedija
Trajanje : 95 minuta
Glumci : Mike Myers, Dana Carvey
Režija : Penelope Spheeris

Ako Vam se dopada humor na koji ste naišli u sjajnom Austin Powersu, sad imate priliku da odgledate film u istom fazonu, ali sa drugom, vedrijom temom. Par momaka drži TV emisiju, i kamera prati njihov put do uspeha. Urnebesni i sjajni Mike Myers opet će Vas dovesti do suza od smeha.

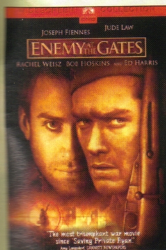


Film :

Jeniffer 8

Kataloški broj : 309
Žanr : triler
Trajanje : 127 minuta
Glumci : Andy Garcia Uma Thurman
Režija : Bruce Robinson

Nešto stariji film, ali pravi poštovaoci dobrog filma nece obratiti pažnju na taj detalj. Priča o slepoj uciteljici, temperamentom policajcu i masovnom ubici. Deluje konfuzno??? Pa i jeste, ali to je čar filma.



Film :

Enemy at The Gates

Kataloški broj : 311
žanr : Ratni
Trajanje : 133 minuta
Glumci : Jude Law, Ed Harris Joseph Fiennes
Režija : Jean-Jacques Annaud

Divna ratna priča o mladom ruskom borcu koji napreduje kroz vojsku i život paralelno. Njegova sećanja stalno prožimaju film i na taj način stvaraju toplu sliku o staroj, drevnoj Rusiji. Međutim, film obiluje akcijom tako da i rambomani neće ostati kratkih rukava. Odgledajte!!!



Film :

Rosemarys Baby

Kataloški broj : 307
Žanr : horor
Trajanje : 136 minuta
Glumci : Mia Farrow, John Cassavetes, Ruth Gordon
Režija : Roman Polanski

Kao poslednji review za ovaj broj pripremili smo pravu pravcatu poslasticu. U pitanju je jedinstven i neponovljiv horor iz 1968 godine, koji je izmedu ostalog proglašen za jedan od najjezivijih i najmorbidnijih filmova svih vremena. Efekti u skladu sa vremenom I ne mogu biti sjajni, ali priča podiže kosu na glavi

Miljan Lakić

Karting u Beogradu...

Kartomania



Rubriku Igre bez struje ovog puta obogaćujemo potpuno novim sadržajem. Umesto Paintballa koji ste do sada viđali na ovim stranicama sada smo se odlučili da vam prikažemo još jednu zabavu koju ste često imali prilike da probate kao video igru na svojim konzolama. Kao što vidite iz priloženih sličica bili smo na kartingu. Sam karting je dosta često obrađivana tema u video igrama, i još češće uz poveću dozu humora. Ovo je i potpuno razumljivo ako sagledamo celokupan izgled samog vozila, a posebno vozača. Sama trkalica izgleda kao prerasla dečija igračka, a vozači sa kacigom na glavi - to morate videti uživo... Ako ste igrali Speed Freaks na PlayStationu znaćete o čemu govorim. Kao da karting i vozač čine jedno telo koje se sastoji od GLAVE i TOČKOVA. Smešno jel' da? Sačekajte samo malo. Samo da vas podsetim da još uvek niste probali da VOZITE! A kada samo JEDNOM probate...

Nemam reči da vam opišem to iskustvo. Ili bih možda mogao da pokušam?

Moja prva misao je bila asocijacija na već pomenute Speed Freaks. (Kad smo već kod ove igre, moram da se setim da je ubacim u rubriku Veliko Znanje. Zaslužuje to!) Rekao sam sam sebi kako ću ja uopšte da stanem (dobro sednem) u to sa svojim GABARITIMA (sedam do dva i NEŠTO preko stotke;)). Ali smestio sam se, i to bez problema, UPRKOS zajedljivim komentarima mojih do skora PRIJATELJA, a sada već PROTIVNIČKIH vozača. Sledeći korak je bio navlačenje kacige. Normalno, okolo je već proradila KLADIONICA, hoću li uspeti i u ovoj misiji. Zadovoljstvo koje me je obuzelo, kada sam uterao pare u džep mojim navijačima NIŠTAVNO je prema onome što je usledilo, jer uključili su mi i motor...

Ovde moram da napomenem da sam ja veliki (da i krupan, hvala) ljubitelj brzih vozila i naravno njihovih motora koji ih pogone. Stoga je i logično da sam bio vrlo zadovoljan kada sam saznao da je motor moga bolida delo japanskog proizvođača Honde od 200 kubnih santimetara. Ovaj motorčić može da potera karting ka brojci od 80 km/h na dugačkom pravcu, dok je prosečna brzina na stazi kod DOBRIH vozača oko 50 km/h. Rekord staze drži Toša sa 30 sekundi i 81 stotim delom sekunde, što kada se sračuna daje brojku od oko 54 km/h kao prosečnu brzinu.

MAKAR da su i meni rekli ove podatke PRE nego što je trka počela...





PRVI KRUG

E da, prvi krug služi NE za upoznavanje staze, nego za upoznavanje vozila, barem za one koje karting voze prvi put. Jer priznajem, u prvom krugu mi nije palo na pamet da proveravam krajnje mogućnosti i bolida i staze. Bilo mi je dovoljno da pratim stazu (pažljivo) i da proveravam reakciju malene zujalice na pritisak na gas i kočnicu. Da, menjača ovde nema, za one koji to ne znaju.



DRUGI KRUG

Još uvek neodlučnost. Već osećam vozilo, znam koliko ubrzava, koliko usporava i počinjem da memorišem stazu. Primećujem da su neki delovi staze betonski, a neki asfaltni. I ovo je bitna informacija, jer pneumatici različito prianjaju uz različite podloge. Za to vreme drugi vozači (ne i moje kolege, mislim na ostale vozače na stazi) ZUJE oko mene, a ja se trudim da izbegnem bliži susret sa bržima od sebe. Da, karting nema ni retrovizor, pa nije lako proceniti kad vas neko sustiže, barem u početku.

I TREĆI...

E da. Ovde je počelo. Sad kad već VOZIM, počinje pravi DOŽIVLJAJ. Kroz glavu mi proleće nešto što mi je Milanče rekao pre nego što smo počeli - da se spoljni deo staze vozi na PUNOM GASU kroz dve krivine sve do



ukosnice kada TEK sledi oštro kočenje. Ma on je nešto pomešao, mislio sam u prvom krugu. A sad... Sad mislim da to MORAM da probam. Izlazim iz niza krivina na brzi deo staze i pritiskam gas koliko god mogu. (Ovo objašnjava upalu mišića desne noge sledećih dana...) Prolazim kroz prvu krivinu i dalje držeći gas do poda. I dolazim do druge krivine. E y... Odoh ja u gume - pomislio sam. Ali gas NISAM pustio. Umesto da pustim gas samo sam jače nategao volan i SKRENUO. Da, ovo nije auto - tačka težišta je jako niska tako da je prevrtanje isključeno tako da dodatnim okretanjem volana samo mogu otići u klizanje. Prošao sam pored guma koje ograničavaju stazu na rastojanju koje vredi meriti samo u milimetrima, ali sam PROŠAO krivinu. Ali ukosnica je u TRENUTKU bila ispred mene! KOČNICA! (Da. Sad shvatam otkud SIMETRIČNA upala mišića...) Zanošenje. ŠKRIPA guma. Okrenuo sam se u samoj ukosnici, ali nisam ispao, ili još gore UDARIO u nešto. (Mada neki i jesu...) Ali sve je u redu. Ponovo gas do daske i nastavljamo...



EPILOG

(U kafiću, uz sokiće, kad smo i pozvani na trku novinara u julu mesecu...)

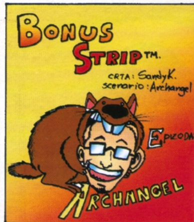
Priča posle trke je klasična priča IGRAČA posle JAKE utakmice, samo u mnogo većoj srazmeri. Prvi utisci, jer svi smo prvi put bili na kartigu, su, recimo, vrlo snažni. Reklo bi se impresivni.





Tih deset minuta na stazi, za volanom, izgledalo je kao dobrih pola sata. Čak sam i pomislio, da su nas zaboravili... Jer ako vam krug traje približno pola minuta, a vi vozite celih deset, to znači skoro dvadeset krugova. Nije malo. A nije ni lako. Čak šta više, vrlo je naporno. Toliko da smo se razmišljali da li ćemo moći da izvezemo još po deset...
Heh, šta mislite? Jesmo li MOGLI...?

Do Kartomanie se stiže obrenovačkim putem, posle Ade Ciganlije, prvi semafor desno (skretanje za Makiš) i posle dvesta metara sa leve strane...
Tel. 063/8-011-011, radno vreme od 10 ujutru pa dok se ne umorite (čak i noću).

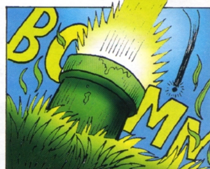

Bonus Strip™
crta: SandyK.
scenario: Archangel
Epizoda
Archangel

BRATE, ŠTO SI ME IZVUKAO IZ ONAKO DOBROG (S)TRIPA?!
SA' ĆU TI POKAŽEM JOŠ BOLJI...?!

ALI BIO SAM U NAJDIVNIJOJ I NAJPOPULARNIJOJ KREACIJI MAŠTE IKADA STVORENOJ!!!
HA!

NE, DEČKO. TEK SADA STIŽEŠ NA TAKVO MESTO.
AAAAAAAA

AAAAAAAA


BOOM



AHH! NAJZAD SAM U SVETU DIGITALNIH SNOVA! SVE ŠTO SAM IKADA ŽELEO BIĆE ISPUNJENO!!!

DA!
SADA SAM NOVI MESIJA! PROROK VIDEO IGARA! JA SAM GLAVNI! JA SAM...

...JA SAM GLAVA?!?!?
MAMA MIA, NISI, NISI...

...TI SI GLAVUDŽA! TEŠKA K'O ĐULE! I OTKUD TI UOPŠTE U MOJOJ CEVI? PORKA MADONA!
E, I JA SAM SE UVEK PITAO ŠTA JEDAN ŽABAR - VODOINSTALATER RADI U VIDEO IGRI?

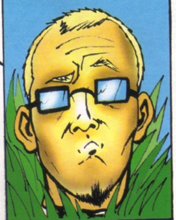
ŠTA JA RADIM U IGRI? VIDIŠ OVU SLIKU? I NIJE NEKA RIBA, A? E, NJU JA TREBA DA SPASEM. MAMA MIA! I NIKO ME NE PLAĆA. JES' DA JE MALA PRINCEZA, ALI JE GOLA K'O PIŠTOLJ!

PREVARA! NA SLICI NIJE GOLA!

NE, STUPIDO! MISLIM, NEMA LIRA, NEMA KEŠA. SAMO GLUPE PEČURKE! I TO NIJE SVE...
1P


ZNAŠ, PLANIRAJU U SLEDEĆOJ IGRI JA SPASAVAM I ONOG STUPIDO DINOSAURUSA!!!


DINOSAURUSA? MISLIŠ, YOSHIJA?
SI! POJAVILI SE NEKO DVOJE IMBEĆILE, KAŽU DA SU DINOSAURUSI ZLI, DA IZAZIVAJU KRIZU I DA MORAJU SVE DA IH ISTREBE. A ONDA JE DOŠ'O I ONAJ TUROK! MRZIM KAD SE LIKOVI IZ JEDNE IGRE POJAVLJUJU U DRUGOJ!






I POVRH SVEGA, MOJ BLENTAVI FRATELO JE NEGDE NESTAO! KAŽU DA JE ZASLUŽIO SOPSTVENU IGRU, PA GA ZATVORE U KUĆU DUHOVA, A OD ORUŽJA MU DAJU SAMO USISIVAČ!!!


IMBEĆILI!!!! SAD I NJEGA MORAM DA SPASEM!!!


ETO! TO JA RADIM OVDE! A ŠTA TI RADIŠ OVDE, GLAVONJA? KOJI SU TVOJI PROBLEMI?


JA? OVAJ... JA SAM GLAVA BEZ TELA.




U, FRATELO... TEBI STVARNO TREBA POMOĆ. EVO - OVA KAPA IMA KRILA.


JUHUUUU!!!
SAD SAMO DA NAĐEM PUT DO MORTAL KOMBATA ™!!!


EJ, STUPIDO!!! ŠTA ĆE TI TI KOLJAČI - TABAČI?!
ONI STALNO GUBE DELOVE TELA, A U SLEDEĆOJ BORBI SU KO NOVI. MORAM DA SAZNAM KAKO TO IZVODE!
KRAJ
ZAMISLITE SAMO ŠTA VAS ČEKA U SLEDEĆOJ EPIZODI!!!

top liste

PC CD-ROM top 10



▲ 01. GTA 3



▲ 02. Duke Nukem Project Manhattan



▲ 03. F1 Grand Prix 4

- ▲ 04. Mobile Forces
- ▲ 05. The Sum Of All Fears
- ▲ 06. Elder Scrolls 3: Morrowind
- ▲ 07. Le Mans 24h
- ▼ 08. Dungeon Siege
- ▲ 09. Peter Pan
- ▲ 10. Star Wars Clone Campaign



PlayStation top 10



▲ 01. Dexter's Laboratory



▼ 02. Rayman Rush



▲ 03. Moorhen Chicken Chase

- ▲ 04. Sonic Wings Special
- ▲ 05. Digimon Rumble Arena
- ▲ 06. Winning Eleven 2002
- ▼ 07. US Racer
- ● 08. Yu-Gi-Oh!
- ▼ 09. ISS Club Edition
- ▼ 10. Kick Boxing

PS2 top 10



▲ 01. Final Fantasy X



▲ 02. MOH Frontline



▲ 03. Winning Eleven 6

- ▲ 04. ISS 2
- ▲ 05. Max Payne
- ▲ 06. Ace Combat 4: Shattered Skies
- ▼ 07. Metal Gear Solid 2
- ▼ 08. Silent Hill 2
- ▼ 09. Tekken 4
- ▲ 10. Britney Spear's Dance Beat

Beosoft top 10



▲ 01. Winning Eleven 2002



▲ 02. MOH Frontline



▲ 03. Winning Eleven 6

- ▲ 04. ISS 2
- ▲ 05. ISS 2
- ▲ 06. Luigi's Mansion
- ▲ 07. ISS 2
- ▲ 08. Dexter's Laboratory
- ▲ 09. Moorhen Chicken Chase
- ▼ 10. Tekken 4

Game Boy je napredovao, a vi?



od 267 din mesečno

Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene.
Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.
- Veliki broj novih igara



Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- **Čekovima građana na 3 rate**
- **Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd**

GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



14.999 din



- *Gekko centralni procesor na 485 MHz izrađen u bakarnoj tehnologiji*
- *Flipper grafički procesor na 162 MHz*
- *Novi mini DVD format sa neverovatno brzim sistemom učitavanja*
- *Novi redizajnirani vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera*
- *DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala*

od 650 din mesečno





Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- **Čekovima građana na 3 rate**
- **Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograda**



Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36